

**EFEKTIFITAS MEDIA MONOPOLI CERDAS TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Banyak Kecamatan
Mertoyudan)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Erin Khoiriyah

13.0305.0038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2017

PERSETUJUAN

**EFEKTIFITAS MEDIA MONOPOLI CERDAS TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Banyak Kecamatan
Mertoyudan)

Disusun oleh:

Nama : Erin khoiriyah

NIM : 13.0305.0038

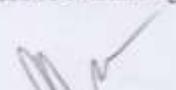
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Magelang

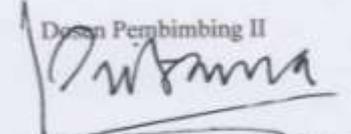
Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
Untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Magelang, April 2017

Dosen Pembimbing I


Hermawan, M.Si
NIK. 09820604

Dosen Pembimbing II


M A Noviudin Pritama, M.Pd
NIK. 128806104

PENGESAHAN

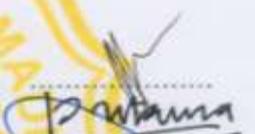
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 PGSD FKIP UMMagelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Senin

Tanggal : 19 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Hermahayu, M.Si (Ketua/ Anggota) 
2. M.A Noviudin Pritama, M.Pd (Sekretaris/ Anggota) 
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd (Anggota)
4. Ela Minchah L.A M.Psi, Psi (Anggota)

Mengesahkan,

Dekan FKIP


Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah dan asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana baik di Universitas Muhammadiyah Magelang maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di cantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan di sebutkan nama pengarang dan cantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Magelang, April 2017
Yang membuat pernyataan



Erin Khoiriyah
13.0305.0038

MOTTO

Rahasia kecerdasan bukan terletak pada mempelajari apa yang disenangi, tetapi menyenangkan apa yang sedang di pelajari.

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu yang selalu mencurahkan do'a dan kasih sayangnya serta dukungannya.
2. Kakak dan Adiku tercinta keberhasilan ini tak lepas dari do'a dan dukungan kalian.
3. Sahabat - sahabat terbaikku Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Media Monopoli Cerdas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhamadiyah Magelang.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam menyelesaikan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, M.T., selaku Rektor Universitas Muhamadiyah Magelang, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi ini.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Magelang yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Hermahayu, M.Si. selaku pembimbing I dan Bapak M A Noviudin Pritama M.Pd, Selaku pembimbing II dalam penulisan skripsi dan dosen yang di tengah-tengah kesibukanya telah memberikan bimbingan yang mendalam

dengan sabar dan kritis terhadap permasalahan, selalu memberikan motivasi mulai dari awal sampai akhir.

5. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhamadiyah Magelang angkatan 2013, sebagai teman berbagi rasa suka dan duka atas segala bantuan dan kerja samanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu orang tua atas dorongan, do'a, pengertian, perhatian, dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi hingga skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Magelang, April 2017

Erin Khoiriyah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGASAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAKSI.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	6
B. Media Monopoli Cerdas.....	12

	C. Penelitian Relevan.....	22
	D. Kerangka Berikir.....	23
	E. Hipotesis.....	24
BAB III	METODE PENELITIAN.....	26
	A. Desain Penelitian.....	26
	B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	28
	C. Definisi Operasional Penelitian.....	29
	D. Subjek Penelitian.....	31
	E. Metode Pengumpulan Data.....	32
	F. Prosedur Penelitian.....	39
	G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
	A. Hasil Pra Penelitian.....	44
	B. Hasil Pelaksanaan Penelitian.....	44
	C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
	A. Kesimpulan.....	57
	B. Saran.....	59
	DAFTAR PUSTAKA.....	60
	LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Validasi Butir Soal.....	37
Tabel 3.3 Kriteria Indeks Koefisien Reabilitas	39
Tabel 4.1 Soal <i>Pretest</i>	45
Tabel 4.2 Soal <i>Prostest</i>	47
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen	48
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Kelas Kontrol	48
Tabel 4.5 Hasil Normalitas Data.....	49
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Homogenitas Data	50
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Hipotesis.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	24
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	62
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	63
Lampiran 3. Surat Ijin Validasi.....	64
Lampiran 4. Surat Keterangan Validator	65
Lampiran 5. Lembar Hasil Validitas dan Reabilitas Soal	67
Lampiran 6. Soal <i>Pettest</i> dan <i>Postest</i>	69
Lampiran 7. Lembar Penilaian <i>Expert Judgment</i>	71
Lampiran 8. Silabus Pembelajaran.....	81
Lampiran 9. Rancangan Perangkat Pembelajaran	82
Lampiran 10. Kisi - Kisi Materi Ajar.....	106
Lampiran 11. Modul.....	116
Lampiran 12. Buku Bimbingan.....	117
Lampiran 13. Dokumentasi.....	123

ABSTRAKSI

EFEKTIFITAS MEDIA MONOPOLI CERDAS TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Banyak Kecamatan Mertoyudan)

ERIN KHOIRIYAH
13.0305.0038

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas media monopoli cerdas terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Desain* dengan sampel penelitian siswa kelas IVA SD Banyak Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang sebagai kelas eksperimen berjumlah 21 siswa menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan media Monopoli cerdas Ilmu Pengetahuan Sosial materi Koperasi dan siswa kelas IVB SD Banyak Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang sebagai kelas kontrol berjumlah 22 siswa menggunakan model dan media konvensional. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes. Analisis yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, analisis ini digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah *treatment* diberikan dan uji- *t* atau *t-test* dengan membandingkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui Efektivitas media monopoli cerdas terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hasil analisis perhitungan uji-*t* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sedangkan nilai t_{hitung} didapat sebesar 5,596. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat hasil yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah di berikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media Monopoli cerdas.

Kata Kunci : *Media Monopoli Cerdas, Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pelajaran dalam kurikulum SD/MI. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diarahkan, dibimbing dan di bantu untuk menjadi warga negara Indonesia warga negara yang demokratis. Hal ini merupakan tantangan berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Untuk itulah, Pengetahuan sosial dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus-menerus.

Pengetahuan sosial memuat beberapa tujuan pokok dari pengajaran yaitu (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya (b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan bersosial (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial. Ilmu sosial merupakan salah satu komponen pendidikan yang menekankan pada pembentukan aspek kepribadian dan tingkah laku siswa dalam kehidupan sosialnya. Melalui ilmu pengetahuan sosial anak didik di bina kualitas kemanusianya selaras dengan nilai - nilai dalam masyarakat, sehingga dapat dijadikan dasar bagi anak dalam segala kepribadian dan tingkah lakunya.

Memperhatikan esensi yang terkandung dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diatas, maka pembelajaran disekolah seharusnya dikemas secara menarik, efektif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Siswa yang terlibat langsung akan mempunyai pemahaman yang kuat terhadap materi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengelola proses belajar mengajar dengan memiliki kemampuan dalam memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini di dasari oleh asumsi bahwa ketetapan guru dalam memilih media dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik. Meningat bahwa hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar dikelas. Hasil belajar berkaitan dengan evaluasi pendidikan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang telah diajarkan guru.

Hasil observasi IV SD Banyak Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Proses belajar mengajar didominasi oleh guru, sedangkan siswa kurang aktif. Siswa dianggap sebagai pendengar dan komunikasi berjalan satu arah. Guru menganggap belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Proses pembelajaran cenderung hanya mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan untuk mengejar target kurikulum, sehingga proses pembelajaran di kelas memiliki ciri-ciri 1) guru aktif, tetapi siswa pasif, 2) pembelajaran berpusat pada guru (*teacher oriented*), 3)

transfer pengetahuan dari guru pada siswa dan 4) pembelajaran bersifat mekanistik.

Akibat dari pembelajaran tersebut siswa menjadi terbiasa menerima apa saja yang diberikan oleh guru tanpa mau berusaha menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari. Guru akan merasa bangga ketika anak didiknya mampu menyebutkan kembali secara lisan (*verbal*) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diberikan oleh guru. Penekanan pembelajaran adalah diperolehnya kemampuan mengingat (*memorizing*) dan bukan kemampuan memahami (*understanding*).

Situasi belajar mengajar yang tidak kondusif justru membuat siswa melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat. Banyak diantara mereka yang ramai sendiri, mengganggu teman, sekedar corat-coret buku, melamun, bahkan mengantuk. Guru kurang memberi motivasi kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru lebih berfokus menerangkan ketimbang mengkondisikan siswa dan tingkat daya serap siswa dalam belajar menjadi semakin menurun, dan peneliti akan mencoba menerapkan media pembelajaran Monopoli cerdas.

Media Monopoli cerdas adalah alat bantu dalam penyampaian materi Mengenal Koperasi di Indonesia. Media Monopoli cerdas merupakan permainan edukasi yang di buat untuk merangsang siswa agar lebih aktif. Aktif dalam sikap, mental dan perbuatan. Aktif tidaknya siswa dalam belajar tentunya diawali dengan timbulnya ketertarikan dan minat siswa itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran. Permainan bermakna permainan Monopoli, karena bentuknya hampir mirip

dengan permainan monopoli, hanya saja di dalam setiap petaknya berisikan pertanyaan atau gambar dari materi tentang koperasi.

Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang “ Efektifitas Media Monopoli Cerdas terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah Media Monopoli Cerdas efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah Media Monopoli Cerdas efektif terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

D. Manfaat

Jika tujuan peneliti yang dikemukakan diatas dapat tercapai, penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih media dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan hasil belajar yang optimal.
- b. Sebagai bahan informasi untuk para peneliti berikutnya yang ingin mengkaji tentang metode pembelajaran dan model pembelajaran.
- c. Sebagai bahan informasi bagi sekolah dalam memilih model pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang mencakup unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik Sardiman (2011:21). Muhibbin Syah (2010:144), Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang di tetapkan dalam sebuah program.

Piaget berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkontruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang di kontruksi oleh anak sebagai subjek maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Sedangkan pengetahuan yang hanya di peroleh memlalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Sanjaya(2016:123-124).

Menurut Hetika (2008:23), Prestasi belajar adalah pecapaian atau kecakapan yang dinampakan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang di kembangan melalui mata pelajaran yang biasanya ditujukan dengan nilai tes atau angka yang diberikan kepada guru.

Sujadna (2010:10) prestasi belajar adalah hasil yang diberikan oleh guru kepada siswa berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Jadi tinggi rendahnya prestasi siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Menurut Winkel (dalam Sanjaya 2011:16) prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang telah di capai seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh guru kepada siswa melalui pengalaman belajar secara langsung sehingga anak mendapatkan pengetahuan yang bermakna dan prestasi belajar merupakan suatu usaha maksimal dalam pencapaian penguasaan dari kegiatan belajar, yang dapat dilihat melalui tingkah laku, sikap atau perilaku siswa yang diukur melalui tes yang disajikan dalam bentuk nilai. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang bersifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran. Dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah proses membangun pemahaman tentang isi bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial pada diri siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan proses memadukan berbagai pengetahuan sosial yang membahas, menelaah, mengkaji gejala atau masalah sosial dari berbagai aspek kehidupan.

Permendiknas mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik di arahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Pengorganisaian materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk jenjang SD/MI menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran yang dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factaual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, dan kebiasaan dan berperilakunya Sapriya (2009:194).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu komponen pendidikan yang menekankan pada pembentukan aspek kepribadian dan tingkah laku siswa dalam kehidupan sosialnya. Melalui ilmu pengetahuan sosial anak didik dibina kualitas kemanusianya selaras dengan nilai-nilai dalam masyarakat, sehingga dapat dijadikan dasar bagi anak dalam segala kepribadaian dan tingkah lakunya.

2. Indikator Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan sistem pendidikan nasional, tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi belajar dari Taksonomi Bloom dalam sanjaya (2011: 125) yang secara garis besar membagi tiga ranah, yakni:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi ketika di perlukan untuk menyelesaikan masalah. Ranah kognitif meliputi: Mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta.
- b. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan kemampuan bertindak. Terdiri dari enam aspek psikomotoris yakni gerakan refleksi, ketrampilan gerakan dasar, gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana,2010:22-23).

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek hasil belajar siswa meliputi, kognitif (pengetahuan), psikomotorik (ketrampilan) dan afektif (sikap). Pelaksanaan penelitian ini peneliti hanya mengukur dari ranah kognitifnya saja karena keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian. Pembelajaran dengan menggunakan media hanya menekankan pada aspek pengetahuan dan ketrampilanya, sehingga untuk mengukur prestasi belajar peneliti menggunakan tes hasil belajar.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sugihartono, dkk. (2007: 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai berikut:

- a. Faktor internal, adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal, adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Sanjaya (2011: 15-21) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa diantaranya adalah guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan.

1) Faktor guru

Guru adalah orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai model dan teladan, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*), oleh karena itu efektivitas pembelajaran terletak di pundak guru.

2) Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik, berkembang sesuai tahapan perkembangannya. Siswa secara individu memiliki kemampuan yang berbeda. Aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi latar belakang (*pupil formative experiences*) siswa dan sikap yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

3) Faktor sarana dan prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah sesuatu yang tidak langsung mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

4) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ada dua, yaitu faktor organisasi kelas yang meliputi jumlah siswa satu kelas dan faktor iklim sosial-psikologis atau keharmonisan hubungan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

4. Materi IPS Kelas IV SD

Koperasi adalah jenis badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum, Koperasi melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan kekeluargaan. Mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan standar Kompetensi materi koperasi IPS SD Kelas IV merupakan salah satu materi pembelajaran yang harus diajarkan oleh siswa. Berdasarkan acuan tersebut maka dalam penelitian ini peneliti berinovasi untuk menjadikan proses kegiatan belajar mengajar lebih menarik untuk dapat menimbulkan antusias belajar siswa agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

5. **Karakteristik siswa SD**

Menurut piaget anak yang berusia 7 sampai 12 tahun mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu yang berupa media pembelajaran dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan di mengerti siswa karena pembelajaran bersifat kontekstual.

B. Media Monopoli Cerdas

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar sedangkan pengertian media menurut Purnamawati dan Eldarni (2001:4) yaitu : “Media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti yang dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu : fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- a. Fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- b. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat "kenikmatan" siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar (Monopoli cerdas). Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini fungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (di sampaikan secara verbal).

Berdasarkan atas beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Siswa yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan siswa yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengar dan melihat.

Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa siswa kedalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman siswa.

3. Manfaat media pembelajaran

Beberapa manfaat penggunaan media sebagai bagian dari pengajaran di kelas menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai dalam Kustandi & Sutjipto (2011: 25) adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan-penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap pembelajaran.

- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan manfaat media yaitu untuk mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung interaksi siswa dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan hasil belajar mampu mempertinggi hasil belajar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*).

4. Jenis - jenis Media Pembelajaran

Untuk mengetahui fungsi dari setiap media pembelajaran, khususnya dalam proses belajar mengajar dikelas, tentunya pengajar haruslah mengenal terlebih dahulu jenis-jenis dari masing-masing media tersebut. Setiap media memiliki jenis yang berbeda. Jenis tersebut disesuaikan dengan fungsi media itu sendiri. Berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas :

- a. Media Audiotif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja.

Contoh : Tape Recorder dan Radio.

b. Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.

Contoh : Gambar, foto serta benda nyata yang tidak bersuara.

c. Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Contoh :Televisi,Vidio atau Film.

Di tinjau dari jenis-jenis media yang telah dipaparkan, Monopoli Cerdas merupakan salah satu media *visual* tidak bergerak. Gambar tidak bergerak mempunyai hubungan bahwa gamabar tersebut dapat dipandang lama dan teliti, sehingga dapat digunakan dalam tingkatan kemampuan siswa yang berbeda.

5. Kriteria pemilihan media

Dalam memilih media untuk proses pembelajaran, maka perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagaimana yang diuraikan Susilana dan Riyana (2007:70) sebagai berikut:

- a. Kesesuaian dengan tujuan.
- b. Kesesuain dengan materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- d. Kesusaian dengan gaya belajar siswa.

Berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran diatas, maka seseorang guru akan lebih mudah memilih media mana yang dianggap tepat untuk mempermudah dan memperoleh tujuan dari proses pembelajaran.

6. Media Monopoli Cerdas

Menurut (Supardi, 2010: 70) Menyatakan bahwa bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan ngantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Alasan digunakan permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata di ketahui siswa cara mainnya, sehingga memudahkan dapat memudahkan dalam pelaksanaan di kelas. Dalam era modernisasi ini perlu kiranya adanya pengembangan dalam dunia pembelajaran yakni dengan menerapkan model-model pembelajaran yang dapat memberikan nuansa yang menyenangkan selain pembelajaran yang bermakna yang istilahnya PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan) untuk menunjang pembelajaran tersebut perlu adanya inovasi pemberian alat pembelajaran yang menyenangkan, berupa permainan (*Game*). Permainan yang akan ditampilkan ini berupa papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan materi yang relevan dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Permainan bermakna permainan monopoli, karena bentuk permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa monopoli adalah permainan edukatif yang berupa papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan materi yang relevan dengan pembelajaran yang akan diajarkan sesuai tujuan dan materi yang hendak dicapai melalui media monopoli tersebut yakni, meningkatkan berbagai aspek di antaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemampuan menghafal dan focus pada pembelajaran, meningkatkan rasa senang

dan kreatifitas anak. Pada dasarnya prinsip pemakaian, cara penggunaan media Monopoli Cerdas dan Monopoli ini hampir sama namun pada bagian ini diubah seperti:

Penggunaan uang, pembelian hotel, tanah, jual beli ditiadakan. Monopoli Cerdas ini menggunakan papan berukuran 50 x 50 atau bisa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dirancang sedemikian rupa yang setiap kotak dari papan dari didalamnya berisi daftar pertanyaan dan informasi mengenai materi koperasi yang ada. Penggunaan “kesempatan “,”mundur atau maju berapa langkah”, pengadaaan hukuman bagi siswa yang nantinya tidak mampu menjawab dengan benar digunakan dalam permainan edukasi ini.

7. Keunggulan Media Monopoli Cerdas

Media Monopoli Cerdas tergolong dalam media berbasis visual (gambar). Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Beberapa kelebihan Monopoli Cerdas diantaranya adalah:

- a. Praktis, yaitu cara pembuatan dan cara penggunaann. Media Monopoli Cerdas ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga tidak perlu menggunakan listrik.
- b. Mudah untuk diingat, yaitu dengan mengenali gambar dan informasi pada setiap petak papan media Monopoli Cerdas ini akan dengan mudah menghafal materi yang diajarkan melalui media ini.
- c. Menyenangkan dan asik, melalui media edukasi Monopoli Cerdas yang berupa permainan ini. Misalnya siswa secara berlomba-lomba untuk dapat

menjawab secara tepat pertanyaan yang ada pada setiap petak dipapan yang telah disediakan. Siapa diantaranya siswa yang paling cepat mencapai finish selama beberapa kali putaran, maka ialah pemenang dalam permainan ini. Disamping mengasah kognitif juga melatih ketangkasan.

- d. Mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang lumayan kecil, media Monopoli Cerdas dapat disimpan atau dibawa sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas.

8. Cara pembuatan Media Monopoli Cerdas

Monopoli Cerdas sangat mudah dibuat. Seseorang dapat memotong karton atau manila yang sesuai dengan ukuran dan kebutuhan pada tiap petak yang dibutuhkan. Secara rinci cara pembuatan Monopoli Cerdas adalah sebagai berikut:

- a. Setiap kertas manila berukuran 50 x 50 cm atau bisa disesuaikan dengan keadaan siswa yang pada bagian pinggir diberi jarak agar menjadi berpetak-petak berukuran 5x5 cm kemudian tebal dengan menggunakan spidol.
- b. Siapkan kertas yang tebal seperti kertas duplek atau bahan kardus. Kertas ini berfungsi sebagai media penempel kertas manila yang sebelumnya sudah di beri petak-petak yang bergambar provinsi yang ada di Indonesia agar terlihat tebal dan tidak mudah sobek.
- c. Buatlah kartu-kartu informasi materi yang akan kita belajarkan kepada siswa, kartu kesempatan, kartu peraturan permainan dari kertas HVS, ataupun kertas karton dengan desain menggunakan komputer.

- d. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar sesuai materi dan pertanyaan - pertanyaan menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu di tempelkan pada alas kertas duplek tersebut.
- e. Sediakan orang-orangan kecil dari bahan plastik atau kancing ataupun manik-manik yang berwarna-warni pembeda pemain, dadu kecil 1 buah untuk memainkan media.

9. Cara penggunaan Media Monopoli Cerdas

Cara menggunakan Monopoli Cerdas ini adalah:

- a. Persiapan
 - 1) Mempersiapkan diri, Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, mampu memandu dengan baik
 - 2) Mempersiapkan Monopoli Cerdas, Sebelum memulai pastikan media sudah lengkap dengan baik
 - 3) Mempersiapkan Tempat, Diperluakan tempat yang cukup luas agar perwakilan siswa bermain dengan siswa lain mampu melihat jalanya permainan
 - 4) Mempersiapkan siswa, Siswa haruslah memahami materi yang akan dijadikan bahan dalam permainan Monopoli Cerdas ini.

b. Cara Penggunaan

- 1) Bagi kelas menjadi 5-6 kelompok yang tiap kelompok melakukan undian untuk menetapkan giliran permainan.
- 2) Saat permainan dimulai setiap siswa haruslah mengocok dadu kemudian orang-orangan mainannya berjalan mengikuti angka dadu yang ditunjuk.
- 3) Setiap petak-petak berisi informasi dan pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap pemain apabila berhenti pada petak yang ditempati.
- 4) Apabila pemain mampu menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh guru pada petak yang di tempati, maka permainan berhak untuk memiliki petak yang akan berhasil ia jawab.
- 5) Apabila pemain tidak mampu menjawab pertanyaan yang dikemukakan guru dengan benar, maka pemain akan dihukum tidak mendapat giliran main selama satu putaran.
- 6) Apabila pemain menduduki atau menempati petak yang sudah menjadi milik dari kelompok lain, maka si pemiliklah yang akan bertanya mengenai materi kepada si tamu yang singgah di petaknya.
- 7) Pemain yang mampu memiliki komplek terbanyak dalam berapa kali putaran, maka ditentukanlah yang menjadi pemenangnya.

C. Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan yang dilakukan menggunakan penerapan media Monopoli cerdas antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Solekhah (2015) dengan judul pengembangan media Monopoli tematik pada tema “Tempat Tinggalku” untuk siswa kelas IV di SD Babarsari menyimpulkan kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa kelas IV sekolah dasar sebagai uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,9 termasuk kategori layak. Penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata 4,8 termasuk kategori layak. Pada uji lapangan awal mendapatkan persentase skor 93,7% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan presentasi skor 97,5% termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Tematik untuk pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.
2. Ovitaria (2012) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Monopoli Edukatif untuk Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat di Kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan uji coba kelompok kecil terhadap 5 siswa kelas IV SDN Kranggan 3 Ngajum menunjukkan bahwa siswa sangat senang sekali menggunakan media monopoli edukatif. Sedangkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 14 siswa dalam satu kelas

menunjukkan bahwa $t_{hit} = 9,06$. Jika dibandingkan dengan nilai nilai tabel $=2,16$ pada taraf signifikansi 5% maka diperoleh $t_{hit} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli edukatif lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media monopoli edukatif.

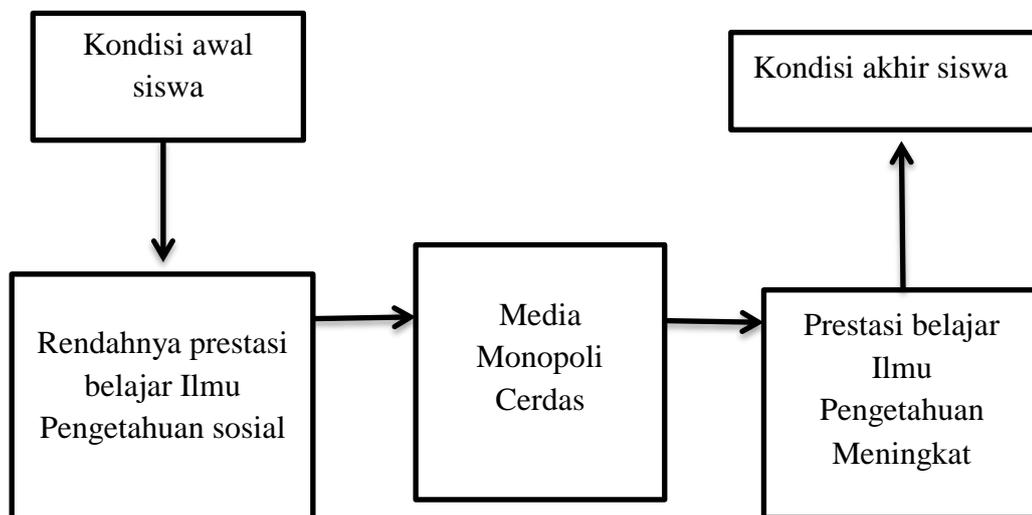
Melihat dari penelitian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media Monopoli Cerdas sangat efektif digunakan dalam proses mengajar. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang menggunakan media Monopoli cerdas. Penelitian ini digunakan untuk mata pelajaran IPS dengan acuan kurikulum KTSP, berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori- teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti (Sugiyono, 2012: 92).

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah dan kajian teori di atas, kerangka berfikir dapat disimpulkan sebagai suatu penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan, kerangka ini disusun berdasarkan pada tinjauan pustaka dan perencanaan penelitian yang relevan, sehingga dapat dijelaskan bahwa pada kondisi awal siswa mengalami masalah dalam belajar Ilmu Pendidikan Sosial di sekolah, siswa tersebut masih merasa kesulitan dalam memahami materi dari mata pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial yang

disampaikan oleh guru, sehingga nilai-nilai belajar yang didapatkan siswa sangat kurang dari kriteria ketuntasan minimal. Siswa akan mengalami hambatan dalam belajar dan memungkinkan prestasi belajar siswa menjadi rendah, dalam hal ini sebagai seorang guru perlu mengubah cara mengajar di kelas agar siswa dapat memahami dengan jelas materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan disampaikan seorang guru, sehingga menghasilkan nilai akhir yang memuaskan di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa. Untuk memperjelas kerangka berfikir penelitian, maka dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar Kerangka Berfikir
Gambar 2.1

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Swarjana (2016: 71) Hipotesis adalah suatu perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu dan juga dapat menuntun atau mengarahkan penyelidikan selanjutnya. Menurut Sugiyono (2016 :63) Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Sedangkan menurut Purwanto (2008:71) Menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris.

Berdasarkan hal tersebut hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

$H_0 : \beta \neq 0$: Media Monopoli cerdas tidak efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS

$H_a : \beta = 0$: Media Monopoli cerdas efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, hipotesis pada penelitian ini adalah Media Monopoli cerdas efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.



BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu dasar dalam penelitian yang sangat penting, karena berhasil atau tidaknya serta kualitas tinggi rendahnya hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketetapan peneliti dalam menentukan metode penelitiannya. (Suharsini, 2008 :22) Metode penelitian dapat memudahkan peneliti dalam memilih instrumen yang akan digunakan untuk menggumpulkan data, menentukan populasi dan teknik sampling yang di kehendakki serta desain penelitiannya.

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Menurut Serdamayanti dan Syarifudin (2002:33) penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen menggunakan percobaan yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (Margono,2005:110).

Sedangkan menurut Surakhmad (2001:149) eksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil. Hasil yang akan menegaskan bagaimana kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang di selidiki. Tujuan eksperimen bukanlah pada pengumpulan dan deskripsi data

melainkan pada penemuan faktor-faktor penyebab dan faktor-faktor akibat. Dalam penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Menurut Sugiyono (2012: 113) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian di beri *Pretest* untuk mengetahui kemampuan adakah perbedaan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Menurut Arikunto (2013: 210) di dalam model ini sebelum dimulai perlakuan, kedua kelompok diberi tes awal atau *Pretest* untuk mengukur kondisi awal (O_1). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelompok kontrol atau pembanding tidak diberi. Sesudah selesai perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *Posttest* (O_2). Model penelitian tersebut dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara (O_2-O_1) pada kelompok eksperimen dengan (O_4-O_3) pada kelompok kontrol

Keterangan :

O_1 = pengukuran kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment*

O_2 = pengukuran kelompok eksperimen setelah diberi *treatment*

O_3 = pengukuran awal kelompok kontrol

O_4 = pengukuran akhir kelompok kontrol

X = perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media Monopoli Cerdas

- = tidak ada perlakuan pada kelompok kontrol.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Creswell (2013:236) bahwa dalam penelitian eksperimen, variabel-variabel harus dirinci secara jelas agar pembaca dapat melihat dengan jelas kelompok-kelompok apa saja yang akan di eksperimentasi dan *outcome-outcome* apa saja yang dilihat. Selanjutnya Creswell (2013:77) menjelaskan variabel penelitian sebagai berikut:

1. Variabel-Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Merupakan variabel-variabel yang (mungkin) menyebabkan, mempengaruhi, atau berefek pada *outcome*. Variabel-variabel ini juga dikenal dengan istilah variabel-variabel *treatment, manipulated, atencedent, dan predictor*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Monopoli Cerdas.

2. Variabel- Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Merupakan variabel-variabel yang tergantung pada variabel bebas. Variabel-variabel terikat ini merupakan *outcome* atau hasil pengaruh variabel-variabel bebas. Istilah lain untuk variabel terikat adalah variabel *crieterion, outcame* dan *effect*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep/ variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep/ variabel (Noor, 2012:97). Variabel-variabel yang telah diidentifikasi, sesuai dengan jenis dan perannya dalam penelitian. Klasifikasi ini sangat perlu untuk penentuan alat pengambil data apa yang akan digunakan dan metode analisis mana yang sesuai untuk diterapkan (Sumardi Suryabrata, 2003:26) Definisi operasional dari variabel penelitian ini, terdapat 2 variabel yaitu media Monopoli Cerdas dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Media Monopoli cerdas

Media Monopoli cerdas berupa papan yang di atas papan tersebut terdapat kumpulan materi yang relevan dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Permainan bermakna permainan Monopoli, karena bentuk permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli. Berikut teknik penggunaan media Monopoli cerdas dalam Kegiatan belajar mengajar :

- a. Bagi kelas menjadi 5-6 kelompok yang tiap kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya untuk menjawab secara bergantian pada permainan nanti.
- b. Saat permainan dimulai setiap siswa haruslah mengocok dadu kemudian orang-orangan mainannya berjalan mengikuti angka dadu yang ditunjuk

- c. Setiap petak-petak berisi informasi dan pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap pemain apabila berhenti pada petak yang ditempati.
- d. Apabila pemain mampu menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh guru pada petak yang di tempati, maka permainan berhak untuk memiliki petak yang akan berhasil ia jawab.
- e. Apabila pemain tidak mampu menjawab pertanyaan yang dikemukakan guru dengan benar, maka pemain akan dihukum tidak mendapat giliran main selama satu putaran.
- f. Apabila pemain menduduki atau menempati petak yang sudah menjadi milik dari kelompok lain, maka si pemiliklah yang akan bertanya mengenai materi kepada si tamu yang singgah di di petaknya.
- g. Pemain yang mampu memiliki kompleks terbanyak dalam berapa kali putaran, maka ditentukanlah yang menjadi pemenangnya.

2. Hasil belajar IPS

Hasil belajar IPS ranah kognitif yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran IPS berlangsung, diukur dengan menggunakan alat evaluasi yaitu berupa tes tertulis dan untuk mengetahui hasil belajar ranah psikomotorik diukur menggunakan lembar observasi psikomotorik dalam materi koperasi kelas IV SD.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu kumpulan individu yang dijadikan sebagai sasaran penelitian. Subjek penelitian merupakan narasumber atau informasi utama yang dibutuhkan dalam penelitian Prastowo (2011:195).

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Penelitian ini adalah sebagian individu yang mempunyai karakteristik atau sifat yang sama untuk di selidiki dan dapat mewakili seluruh populasi (Margono, 2005:121).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Jumlah keseluruhan populasi adalah 43 siswa.

2. Sampel

Sempel menurut Arikunto (2006:120) jika jumlah populasi objek penelitian kurang dari 100 maka di ambil semua,tetapi jika lebih dari seratus maka dapat diambil 10% sampai dengan 15% dari populasi yang ada. Berdasarkan hal tersebut maka sempel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A yang terdiri dari 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang terdiri dari 22 siswa sebagai kelas kon 32

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2016: 118). Sedangkan menurut Nana (2014:252), pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan penentuan jenis sampel dan perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2016:124-125).

E. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian yang akan dilakukan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Menurut Arikunto (2010 : 272) Observasi merupakan kegiatan pengamatan langsung di lapangan terhadap suatu objek penelitian. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat. Peneliti mencatat, dan juga mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat. Peneliti mencatat dan memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

1. Treatment

Pelaksanaan perlakuan *treatment* kepada subjek penelitian kelas IV A sebagai kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media monopoli cerdas. Pemberian *treatment* dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti antara lain mempersiapkan terlebih dahulu rencana pelaksanaan pembelajaran selama 4 kali pertemuan

sebagai panduan kegiatan pembelajaran di kelas, memberikan materi di sampaikan kepada siswa selama 4 kali pertemuan, dan mempersiapkan media monopoli cerdas serta alat tulis lainnya

2. Tes

Arikunto (2010: 100) tes adalah sederetan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, *intelegensi*, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes tertulis dalam mendapatkan prestasi belajar siswa ini berupa soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yaitu A, B, C dan D dengan berpedoman pada kisi-kisi tes berdasarkan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) yang dibatasi pada ranah kognitif yaitu aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Tes Ilmu Pengetahuan Sosial Terdiri dari 20 soal dengan empat alternatif jawaban.

Sebelum digunakan pada kelompok eksperimen, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan pada guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD Banyak Kecamatan Mertoyudan Kabupaten N 34 Setelah di uji coba dilaksanakan di luar populasi dan sampel. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas agar layak untuk digunakan sebagai sebuah instrumen penelitian.

Langkah- langkah yang di tempuh dalam penyusunan instrumen tes sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi soal berdasarkan Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

- b. Menuliskan soal tes berdasarkan kisi-kisi dan membuat kunci jawaban, membedakan pada poin soal antara yang *favourable* dan *non-favourable*,
- c. Mengkonsultasikan soal-soal instrumen dan melakukan revisi kepada dosen pembimbing sebagai perbaikan awal.
- d. Meminta pertimbangan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap instrumen yang sudah disusun, setelah itu melakukan revisi soal berdasarkan bahan pertimbangan dosen pembimbing.
- e. Meminta ijin untuk melaksanakan uji instrumen di sekolah yang menjadi objek uji coba instrumen.
- f. Menganalisis hasil uji coba instrumen yang meliputi uji validitas butir soal, uji realibilitas instrumen, kemudian melakukan revisi ulang kepada dosen pembimbing.

1. Instrumen Penelitian

Pada persiapan instrumen penelitian, instrumen yang digunakan adalah soal tes prestasi belajar tentang Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas IV. Soal yang di buat berdasarkan kisi-kisi soal yang sesuai dengan indikator soal sehingga dalam menyusun soal tes prestasi Ilmu Pengetahuan Sosial peneliti mengacu pada kisi-kisi soal, selain soal tes peneliti juga melakukan observasi untuk menilai dalam ranah psikomotorik siswa. Penilaian psikomotorik ini mengacu pada kisi-kisi lembar observasi psikomotorik siswa sesuai dengan ketentuan rubrik penilaian yang telah dibuat.

2. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2013: 211) uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:173) suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya di ukur. Artinya, instrumen itu dapat mengungkapkan data dari variabel yang di kaji secara tepat.

a. Validitas isi

Menurut Saifudin (2013:42) validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement*.

36

Validasi pada penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan di gunakan. Pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang di kembangkan terdapat lampiran seperti: Silabus, Lembar Kegiatan Siswa, Lembar Observasi Psikomotorik. Hasil instrumen yang telah tervalidasi menunjukkan layak untuk digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran. Validasi isi diajukan kepada ahli akademisi (Dosen PGSD Universitas Muhamadiyah Magelang) dan praktisi (Guru kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan).

b. Validitas konstruk

Menurut Allen dan Yen (Saifudin, 2013: 45) validitas kontrak adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkapkan suatu *trait*

atau suatu atau suatu kontrak teoritik yang hendak diukurnya. Validitas kontrak digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang diuji cobakan berjumlah 40 dengan alternatif empat pilihan ganda. Untuk mengetahui validitas item butir soal digunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5%. Item butir soal dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Validitas butir soal dilakukan kepada siswa SD Negeri 2 Mudal Temanggung yang berjumlah 22. Jumlah butir soal adalah 40 yang diujikan pada 22 responden. Berikut tabel hasil Validitas butir soal.

Tabel 3.2 Validasi Butir Soal

Butir Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,701	0,388	Valid
Soal 2	0,799	0,388	Valid
Soal 3	0,518	0,388	Valid
Soal 4	0,737	0,388	Valid
Soal 5	0,412	0,388	Valid
Soal 6	0,639	0,388	Valid
Soal 7	0,372	0,388	Tidak Valid
Soal 8	-0,296	0,388	Tidak Valid
Soal 9	0,557	0,388	Valid
Soal 10	0,513	0,388	Valid
Soal 11	0,709	0,388	Valid
Soal 12	0,806	0,388	Valid
Soal 13	0,235	0,388	Tidak Valid
Soal 14	0,806	0,388	Valid
Soal 15	0,225	0,388	Tidak Valid
Soal 16	0,799	0,388	Valid
Soal 17	0,560	0,388	Valid
Soal 18	0,639	0,388	Valid
Soal 19	0,457	0,388	Valid
Soal 20	0,398	0,388	Valid
Soal 21	0,025	0,388	Tidak Valid
Soal 22	0,560	0,388	Valid

Butir Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Soal 23	0,799	0,388	Valid
Soal 24	0,432	0,388	Valid
Soal 25	0,733	0,388	Valid
Soal 26	0,622	0,388	Valid
Soal 27	0,580	0,388	Valid
Soal 28	-0,106	0,388	Tidak Valid
Soal 29	0,639	0,388	Valid
Soal 30	0,341	0,388	Tidak Valid
Soal 31	0,701	0,388	Valid
Soal 32	0,799	0,388	Valid
Soal 33	0,518	0,388	Valid
Soal 34	0,733	0,388	Valid
Soal 35	0,412	0,388	Valid
Soal 36	0,639	0,388	Valid
Soal 37	0,372	0,388	Tidak Valid
Soal 38	-0,296	0,388	Tidak Valid
Soal 39	0,557	0,388	Valid
Soal 40	0,513	0,388	Valid

2. Uji Reabilitas Instrumen

Menurut Setyesari (2013:208) reabilitas merujuk pada konsistensi skor, artinya kemampuan suatu instrumen atau tes untuk menghasilkan skor yang mendekati sama dari setiap individu yang berbeda. Sedangkan Arikunto (2012:100) mengemukakan bahwa reabilitas merupakan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf hasil yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Suatu instrumen dapat dikatakan tetap apabila instrumen tes tersebut mempunyai ketetapan hasil, artinya jika instrumen tes tersebut mempunyai ketetapan hasil, artinya jika instrumen tes tersebut dikenakan pada sejumlah objek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya tetap. Untuk mencari realibilitas butir soal pilihan ganda, maka rumus yang digunakan adalah rumus *Cronbach's alpha* dengan bantuan *SPSS 16.0 For Windows*.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan reabilitas instrumen didasarkan pada nilai r yang di peroleh dari hasil perhitungan. Bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk mengetahui tinggi rendahnya rabilitas instrumen di gunakan katategori sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Indeks Koefisien Reabilitas

Interval	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan Reabilitas didapatkan nilai koefisien sebesar 0,911 (Nilai ini lebih besar dari 0,600). Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa tes pilihan ganda tersebut memiliki Reabilitas Sangat tinggi.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini terbagi kedalam tiga tahap yang akan di uraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan penelitian, kegiatan ini terbagai atas beberapa tahap diantaranya:
 - a. Observasi awal, kegiatan observasi ini dilakukan pada bulan Januari-Februari. Observasi dilakukan dengan mencari informasi mengenai kesulitan belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang di

alami oleh siswa SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

- b. Penyusunan proposal penelitian, penyusunan proposal penelitian dilakukan melalui proses bimbingan oleh Dosen pembimbing 1 dan Dosen pembimbing 2.
 - c. Mengajukan permohonan perijinan untuk melakukan penelitian pada fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan diajukan kepada Kepala SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.
 - d. Mengajukan uji kelayakan instrumen penelitian kepada ahli akademisi (Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang) dan praktisi (Guru kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang).
 - e. Persiapan bahan dan materi (instrumen penelitian) yang meliputi: membuat materi, kisi-kisi soal, media dan seperangkat pembelajaran.
2. Pelaksanaan penelitian, terbagi atas tiga kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:
- a. Penentuan kelas, sebelum di berikan perlakuan, terlebih dahulu menentukan satu kelas sebagai kelompok kontrol dan satu kelas bertindak sebagai kelas eksperimen.
 - b. Pelaksanaan *pretest*, pada pertemuan pertama, siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan tes untuk mengukur kemampuan awal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal koperasi di Indonesia.

- c. Pemberian *treatment*, kegiatan ini dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Dengan menggunakan media Monopoli cerdas pada kelompok eksperimen dan pembelajaran bersifat konvensional dengan metode ceramah menggunakan papan tulis.
- d. Pelaksanaan pengukuran akhir atau *posttest*, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media Monopoli cerdas. Dilakukan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

G. Teknik Analisis Data

Afifudin(2009:145) menjelaskan bahwa analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data dalam pola, kategori, satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media Monopoli cerdas dan skor pengukuran akhir (*posttest*) setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media Monopoli cerdas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Media monopoli cerdas terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang menjadi kelompok eksperimen. Peningkatan prestasi belajar subyek penelitian dapat dilihat melalui hasil penilaian tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial subjek penelitian yang tidak menggunakan *Treatment* media Monopoli cerdas dan menggunakan *Treatment* media Monopoli cerdas dalam pembelajaran yang menjadi kelompok

eksperimen, dengan cara mengorganisasi data dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Penelitian ini memiliki data kuantitatif, sehingga analisis datanya menggunakan analisis statistik. Berikut beberapa uji validitas yang digunakan dalam penelitian :

1. Uji prasyarat analisis

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan dilakukan dengan *Microsoft Office Excel 2010* dan juga menggunakan bantuan *Software SPSS 16.0 For Windows*.

- a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *Normal Kolmogorow-Smirnov*. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for Windows*.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika $\text{sig.} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

- b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas di perlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelas yang dibandingkan). Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai $sig. > 0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

c. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji- t atau t -test. Hal ini dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independents-Sample T Test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Dengan membandingkan hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil perhitungan uji- t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai t -test, maka dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai $sig. > 0,05$ dan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai $sig. < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 di tolak.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah Dasar Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan guru kelas untuk mengetahui prestasi belajar yang dimiliki oleh siswa di Sekolah Dasar Banyakan Mertoyudan. Hasil dari wawancara secara langsung, peneliti menemukan informasi yang sangat penting untuk dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu masih terdapat siswa di Sekolah Dasar Banyakan yang tingkat prestasi belajar khususnya pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial rendah, dari kelas 1 samapai dengan kelas 6 ditemukan tingkat prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang masih rendah yaitu kelas IV. Hal ini terjadi dikarenakan cara guru dalam mengajar menjadi salah satu faktornya. Peneliti akan melaksanakan penelitian pada subjek peneliti yaitu kelas IV Sekolah Dasar Banyakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan prestasi belajar para siswa dengan menggunakan media Monopoli cerdas.

B. Hasil Pelaksanaan Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan Pengukuran Awal (*Pretest*)

Pengukuran Awal (*Pretest*) dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2017 pada pukul 09.30 setelah jam istirahat pertama dengan memberikan soal *pretest* kepada seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Banyakan Kecamatan Mertoyudan

Kabupaten Magelang sebagai objek penelitian. Kemudian hasil pelaksanaan pengukuran awal (*Pretest*) seluruh siswa kelas IV dinilai oleh guru sehingga dapat di sajikan pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.1 *Pretest* Soal Tes Prestasi Belajar IPS pada materi Koperasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	KELAS EKSPERIMEN	SKOR PRETEST	NAMA SISWA	KELAS KONTROL
1.	AS	50	DRA	25
2.	AFRG	45	IH	60
3.	DSW	35	IDR	70
4.	TUR	70	KRN	65
5.	AOR	50	EAF	50
6.	BPM	60	MFA	55
7.	FAP	70	MFR	60
8.	IA	55	MDE	55
9.	BAP	50	MFPP	35
10.	FAN	65	NF	45
11.	AES	60	NS	60
12.	AKP	45	NIR	45
13.	AIA	50	RJF	30
14.	AIM	60	RFS	60
15.	CCR	75	RDS	65
16.	CL	60	RFNS	60
17.	DAW	60	RPA	35
18.	EDP	55	RNH	50
19.	ERA	45	RZL	60
20.	EKP	50	WPS	40
21.	FP	60	KPAP	40
22.			MMS	40

b. Pemberian Perlakuan dengan *Treatmen*

Perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang terdiri dari dua kelas, Kelas IVA sebagai kelompok Eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol adalah dengan memberikan *Treatment* pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi koperasi dengan menggunakan media Monopoli cerdas yang mana pada setiap materi yang di sampaikan di sajikan dalam bentuk pertanyaan dan gambar yang yang di kemas dalam sebuah media yang bernama media Monopoli Cerdas Koperasi supaya seluruh siswa mudah dalam memahami materi yang di samapaikan oleh guru. Jadwal pelaksanaan di lakukan empat kali pertemuan. *Treatment* dimulai pada hari Rabu tanggal 29 Maret 2017 sampai dengan 9 April 2016.

c. Pelaksanaan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Penelitian diakhiri dengan pengukuran akhir (*Posttest*). Pengukuran akhir (*Posttest*) dilakukan pada 10 April 2017 pada pukul 09.30 WIB setelah jam istirahat pertama siswa selesai. Pada siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Pengukuran akhir (*Posttest*) dilakukan dengan memberikan soal tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada masing - masing siswa yang yang sama dengan soal pengukuran awal (*Pretest*). Langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data terhadap jumlah skor pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) dalam soal tes presentasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial termasuk didalamnya uji hipotesis penelitian dan menyusun laporan hasil penelitian ke dalam bentuk yang sistematis.

Tabel 4.2 *Posttest* Soal Tes Prestasi Belajar IPS pada materi Koperasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	KELAS EKSPERIMEN	SKOR POSTTEST	KELAS KONTROL	SKOR POSTTEST
1.	AS	95	DRA	75
2.	AFRG	90	IH	70
3.	DSW	80	IDR	80
4.	TUR	90	KRN	70
5.	AOR	70	EAF	50
6.	BPM	90	MFA	70
7.	FAP	95	MFR	75
8.	IA	75	MDE	45
9.	BAP	85	MFPP	50
10.	FAN	75	NF	45
11.	AES	90	NS	90
12.	AKP	70	NIR	50
13.	AIA	75	RJF	55
14.	AIM	95	RFS	75
15.	CCR	80	RDS	80
16.	CL	90	RFNS	60
17.	DAW	70	RPA	50
18.	EDP	70	RNH	50
19.	ERA	85	RZL	65
20.	EKP	85	WPS	65
21.	FP	85	KPAP	65
22.			MMS	70

Berdasarkan Tabel diatas memperhatikan hasil pengukuran akhir (*Posttest*) dari kelas Eksperimen yang terdiri dari 21 subjek penelitian memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) > 70. Pengolahan data hasil tabulasi jawaban objek penelitian diolah dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Pengelolaan tersebut menghasilkan statistik deskriptif penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
Pretest	21	55,71	9,783	35	75
Posttest	21	82,86	8,884	70	95

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
Pretest	22	50,71	12,677	25	70
Posttest	22	63,57	13,148	45	90

Berdasarkan pada tabel 4.3 diketahui bahwa sampel penelitian yang terdapat pada kelas Eksperimen Nilai pengukuran awal (*Pretest*) nilai minimal sebesar 35 dan nilai maksimal 75 dengan rata - rata nilai 55,71 dan standar deviasi sebesar 9.783 Sedangkan setelah mendapat perlakuan Nilai pengukuran akhir (*Posttest*) nilai minimal sebesar 70 dan nilai maksimal 95 dengan rata - rata nilai 82,86 dan standar deviasi sebesar 8,884.

Sedangkan pada tabel 4.4 diketahui bahwa sampel penelitian yang dilakukan pada kelas Kontrol , Nilai pengukuran awal (*Pretest*) nilai minimal sebesar 25 dan nilai maksimal 70 dengan rata - rata nilai 50,71 dan standar deviasi sebesar 12,667 Sedangkan setelah mendapat perlakuan Nilai pengukuran akhir (*Posttest*) nilai minimal sebesar 45 dan nilai maksimal 90 dengan rata - rata nilai 63,57 dan standar deviasi sebesar 13,148.

Artinya setelah di beri perlakuan dengan menggunakan media Monopoli Cerdas mengalami kenaikan yang lebih besar yang di tunjukan pada kelas Eksperimen di bandingkan dengan kelas Kontrol. Semakin banyak peningkatan

hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media Monopoli Cerdas ini, maka prestasi belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial semakin meningkat baik pula.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Berikut ini merupakan hasil perhitungan untuk uji normalitas data *posttest*.

Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Normalitas Data

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	eksperimen	,170	21	,114	,896	21	,030
	kontrol	,177	22	,072	,934	22	,150

a. Lilliefors Significance Correction

Kelompok	Nilai Signifikansi	Keterangan
Eksperimen	0,114	Data berdistribusi Normal
Kontrol	0,072	Data berdistribusi Normal

Perhitungan uji normalitas dari variabel penelitian ini di peroleh nilai sig. > 0,05 dengan demikian, variabel dalam penelitian ini dapat dikatakan data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians pada penelitian ini menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Berikut ini merupakan hasil uji homogenitas untuk data *Posttest*.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai Based on Mean	3,683	1	41	,062
Based on Median	3,105	1	41	,086
Based on Median and with adjusted df	3,105	1	37,846	,086
Based on trimmed mean	3,929	1	41	,054

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Posttest</i>	0,062	Homogen

Berdasarkan data di dapat di ketahui bahwa nilai signifikansi $0,062 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data *Posttest* dapat dikatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan uji-t. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16.0 For Windows*. Dengan teknik *Independents-Sample T Test* pada taraf signifikansi 5%. Hasil dari perhitungan dari uji-t sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	3,683	,062	5,596	41	,000	18,894	3,294	12,138	25,648	
	Equal variances not assumed			5,644	37,363	,000	18,894	3,368	12,176	25,611	

t_{hitung}	Nilai Signifikansi	Keterangan
5,596	0,000	Ho Ditolak

Kriteria pengambilan keputusan:

Ho : diterima apabila sig > 5%

Ha : ditolak apabila sig < 5%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sedangkan nilai t_{hitung} didapat sebesar 5,596. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga dapat dikatakan Media Monopoli Cerdas efektif digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Efektifitas media Monopoli cerdas terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Sampel yang digunakan sebanyak dua kelas yaitu kelas IV A yang terdiri dari 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang terdiri dari 22 siswa sebagai kelas kontrol.

Objek penelitian tersebut di berikan pengukuran awal (*Pretest*) berupa soal tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya di berikan (*treatment*) dengan menggunakan media Monopoli cerdas selama proses kegiatan belajar mengajar. Setelah itu diberikan pengukuran akhir (*posttest*) yang berupa soal tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang sama dengan soal evaluasi prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang sama dengan soal evaluasi prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada pengukuran awal (*Pretest*).

Penelitian dilakukan dengan menggunakan Uji-t atau *t-test*. Hal ini dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independents-Sample T Test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Dengan membandingkan hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil perhitungan uji-t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai *t-test*, maka dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai sig. > 0,05 dan nilai $t_{hitung} <$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai sig <0,05 dan nilai $t_{hitung} <$ 0,05 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 di tolak.

Hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sedangkan nilai t_{hitung} didapat sebesar 5,596. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat hasil yang berdeda antara kelas eksperimen

dan kelas kontrol setelah di berikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media Monopoli cerdas.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dijelaskan bahwa terdapat kelebihan dari media Monopoli cerdas yang dapat mendukung keberhasilan penelitian ini, yaitu siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks. Melalui satu definisi tersebut, maka kemampuan dan potensi yang mereka miliki akan semakin berkembang dan lebih luas sehingga dapat menghasilkan siswa yang berkualitas, siswa dapat terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman belajar dan bermain menggunakan media Monopoli cerdas, proses *discovery* dapat meningkatkan pengetahuan pada siswa sebagai hasil belajar. Ketelitian siswa dalam bermain dan menjawab pertanyaan adalah salah satu kreatifitas yang dimiliki siswa untuk mengembangkan potensinya, siswa mengetahui aplikasi dari materi yang berupa gambar dan pertanyaan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Solekhah (2015) dengan judul pengembangan media Monopoli tematik pada tema “Tempat Tinggalku” untuk siswa kelas IV di SD Babarsari menyimpulkan kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa kelas IV sekolah dasar sebagai uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,9 termasuk kategori layak. Penilaian ahli

materi mendapatkan rata-rata 4,8 termasuk kategori layak. Pada uji lapangan awal mendapatkan persentase skor 93,7% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan presentasi skor 97,5% termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Tematik untuk pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan Ovitaria (2012) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Monopoli Edukatif untuk Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat di Kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan uji coba kelompok kecil terhadap 5 siswa kelas IV SDN Kranggan 3 Ngajum menunjukkan bahwa siswa sangat senang sekali menggunakan media monopoli edukatif. Sedangkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 14 siswa dalam satu kelas menunjukkan bahwa $t_{hit} = 9,06$. Jika dibandingkan dengan nilai nilai tabel $= 2,16$ pada taraf signifikansi 5% maka diperoleh $t_{hit} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli edukatif lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media monopoli edukatif.

Mengacu pada penelitian tersebut, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli cerdas dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) lebih baik dari pada penggunaan model konvensional (ceramah). Ini terbukti dengan meningkatnya hasil pengukuran akhir (*posttest*) siswa, sehingga dapat dinyatakan bahwa media Monopoli cerdas berpengaruh terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat di jelaskan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penelitian ini. Kelebihan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli cerdas dengan model *Contextual Teaching and Learning* yang dapat mendukung keberhasilan penelitian ini, yaitu siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks. Melalui satu definisi tersebut, maka kemampuan dan potensi yang mereka miliki akan semakin berkembang dan lebih luas sehingga dapat menghasilkan siswa yang berkualitas, siswa dapat terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui gambar dan pertanyaan yang di sajikan dalam sebuah permainan, Proses belajar dan bermain dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif menemukan konsep yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar. Ketelitian siswa dalam menganalisis gambar dan pertanyaan adalah salah satu kreatifitas yang dimiliki siswa untuk mengembangkan potensinya, siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa gambar dan pertanyaan yang di sajikan dalam bentuk permainan Monopoli cerdas.

Kekurangan penelitian ini yaitu bukan sepenuhnya mengukur prestasi belajar karena indikator prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial secara garis besar mencakup tiga ranah yakni: (a) Ranah Kognitif (b) Ranah Afektif (c) Ranah Psikomotorik. Penelitian ini peneliti hanya mengukur dari satu ranah/aspek yaitu dari ranah kognitifnya saja karena keterbatasan waktu dalam penelitian yang dilakukan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Prestasi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hasil maksimum atau hasil akhir yang dicapai oleh siswa berupa kemampuan intelektual siswa setelah mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi.

b. Media Monopoli Cerdas

Media Monopoli Cerdas adalah permainan edukatif yang berupa papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan materi yang relevan dengan pembelajaran yang akan diajarkan sesuai tujuan dan materi yang hendak dicapai melalui media monopoli tersebut yakni, meningkatkan berbagai aspek di antaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemampuan menghafal dan focus pada pembelajaran, meningkatkan rasa senang dan kreatifitas anak. Pada dasarnya prinsip pemakaian, cara penggunaan media Monopoli Cerdas dan Monopoli ini hampir sama namun pada bagian ini diubah seperti: Penggunaan uang, pembelian hotel, tanah, jual beli ditiadakan. Monopoli Cerdas ini menggunakan papan berukuran 50 x 50 atau bisa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dirancang sedemikian rupa yang setiap kotak dari papan dari didalamnya berisi daftar pertanyaan dan informasi mengenai materi koperasi yang ada. Penggunaan “kesempatan “,”mundur atau maju berapa langkah”, pengadaaan hukuman bagi siswa yang nantinya tidak mampu menjawab dengan benar digunakan dalam permainan edukasi ini.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini menyatakan bahwa media Monopoli cerdas efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Perlakuan dengan menggunakan media Monopoli cerdas prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial mengalami perubahan yang terdapat pada kelas Eksperimen Nilai pengukuran awal (*Pretest*) nilai minimal sebesar 35 dan nilai maksimal 75 dengan rata - rata nilai 55,71 dan standar deviasi sebesar 9,783 Sedangkan setelah mendapat perlakuan Nilai pengukuran akhir (*Posttest*) nilai minimal sebesar 70 dan nilai maksimal 95 dengan rata - rata nilai 82,86 dan standar deviasi sebesar 8,884. Sedangkan pada sampel penelitian yang dilakukan pada kelas Kontrol Nilai pengukuran awal (*Pretest*) nilai minimal sebesar 25 dan nilai maksimal 70 dengan rata - rata nilai 50,71 dan standar deviasi sebesar 12,667 Sedangkan setelah mendapat perlakuan Nilai pengukuran akhir (*Posttest*) nilai minimal sebesar 45 dan nilai maksimal 90 dengan rata - rata nilai 63,57 dan standar deviasi sebesar 13,148.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar

Hendaknya guru pembimbing dapat menerapkan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli Cerdas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Bagi lembaga Pendidikan

Sebaiknya guru dapat menangani peserta didik yang memiliki prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial rendah dengan menggunakan media Monopoli Cerdas. Karena dari penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang untuk meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media Monopoli cerdas bukan satu-satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Peneliti selanjutnya harus lebih meningkatkan kembali kecermatan dan ketepatan dalam mencari dan menemukan media pembelajaran yang lebih variatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Arikunto, Suharsimi . 2006. *Prosedur Penelitian”Suatu Pendekatan Praktek”* Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*,jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hentika. 2008 . *Tips Membuat Anak Menjadi Murid Berprestasi*. Jogjakarta: Garam ilmu
- Margono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Anahasatya
- Maya, Siskawati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Education. Volume 4 Nomor 1,halaman 75-77
- Muhibbin, Syah. 2009. *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung PT Remaja
- Nasution. 2006. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara
- Rihartadi, Sudarli. 2011. *Pembelajaran menggunakan monopoli Edukasi(Online)* <http://rihartadi.blogspot.com/2011/07/media-pembelajaran-permainan-monopoli.html> (diakses 7 Febuari 2017)
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2016 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung Alfabetha
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Kencana
- Sapriya,dkk. 2006. *Pembelajaran dan evaluasi hasil Belajar IPS*. Bandung: UPI Press
- Serdamayanti,Syarifudin 2011.*Metodologi Penelitian*.Bandung .Mandar.Maju
- Sudjana. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Surahkmad,W. 2010. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: PT . Tarsito
- Suryabrata,S. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persda
- Purwanto. 2007. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

LAMPIRAN

RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama sekolah : SD Banyakan

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pertemuan ke : 1

Alokasi waktu : 1 kali pertemuan (2 jam pertemuan, 2 JP x 35 menit)

A. Standar Kompetensi

Koperasi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator

1. Menyebutkan kegiatan apa saja yang ada di dalam kantor koperasi
2. Mengelompokkan jenis-jenis koperasi yang ada di daerahnya
3. Menunjukkan berbagai jenis barang yang di perjual belikan dalam koperasi
4. Membedakan koperasi dengan badan usaha milik negara
5. Membuat bagan struktur pengurus koperasi
6. Menceritakan bentuk-bentuk kegiatan koperasi yang ada di dalam masyarakat

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu menyebutkan kegiatan apa saja yang ada di dalam kantor koperasi
2. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengelompokkan jenis-jenis koperasi yang ada di daerahnya
3. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu menunjukkan berbagai jenis barang yang di perjual belikan dalam koperasi
4. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu membedakan koperasi dengan badan usaha milik negara
5. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu membuat bagan struktur pengurus koperasi
6. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu menceritakan bentuk-bentuk kegiatan koperasi yang ada dalam masyarakat

E. Materi Pembelajaran

1. Materi Pokok
Pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat
2. Kisi-kisi Materi Ajar dan Materi Ajar
(*terlampir*)
3. Lembar Kegiatan Siswa
(*terlampir*)

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL), Inkuiri
3. Metode : Ceramah, Demonstrasi, Eksperimen, Tanya Jawab, Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (2 JP x 35 menit)

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
Pra Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan siswa menjawabnya. (<i>mengamati</i>)	Ceramah	Disiplin, Religius	5 menit
	2. Siswa dikondisikan untuk memulai pelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama. (<i>mengamati</i>)		Disiplin, Religius	
	3. Guru melakukan presensi kepada para siswa. (<i>mengamati</i>)		Disiplin,	
	4. Siswa diajak untuk mengecek peralatan tulis yang digunakan. (<i>mengamati</i>)		Disiplin, Mandiri	
Pendahuluan	Sintagmatik Model CTL			
	Tahap I Konstruktivisme	Ceramah	Disiplin, Rasa ingin tahu	5 menit
	1. Siswa dipusatkan perhatiannya oleh guru. (<i>mengamati</i>)			
2. Guru mengaitkan	Tanya jawab	Disiplin,		

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	pengetahuan siswa mengenai benda-benda apa saja yang dijual di koperasi sekolah yang siswa ketahui (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)		Rasa ingin tahu	
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Rasa ingin tahu	
Kegiatan Inti	Tahap II Inkuiri 1. Guru menampilkan lambang kopersai (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Demonstrasi	Rasa ingin tahu	5 menit
	2. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat koperasi (<i>menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	Tahap III Bertanya 1. Guru menjelaskan jenis barang dan manfaatnya barang-barang yang biasanya dijual di koperasi (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Demonstrasi	Rasa ingin tahu	10 menit
	2. Siswa menunjukan baranag-barang yang di perjualbelikan dalam koperasi (<i>menganalisis, mengumpulkan informasi</i>)	Demonstrasi Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	3. Siswa diajak melakukan diskusi mengenai manfaat koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat (<i>menanya, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Tanya jawab, Diskusi	Rasa ingin tahu	
Tahap IV Masyarakat Belajar 1. Siswa dibentuk menjadi kelompok berpasangan dengan teman sebangkunya.	Diskusi	Rasa ingin tahu, Kerjasama	15 menit	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	<i>(mengamati, menanya)</i>			
	2. Guru menjelaskan pada siswa mengenai pengertian koperasi. (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)	Ceramah	Rasa ingin tahu	
	3. Guru memberikan contoh pada siswa beberapa macam koperasi yang ada di sekitar (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)	Demonstrasi	Rasa ingin tahu	
	4. Siswa diajak untuk menaksir barang apa saja yang diperjual belikan dalam koperasi. (mengumpulkan informasi, menganalisis)	Diskusi	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab	
	5. Masing-masing siswa mendapatkan lembar tugas mengenai macam-macam koperasi yang mereka ketahui beserta benda yang diperjual belikan dalam koperasi (mengumpulkan informasi, menganalisis)	Penugasan	Tanggung jawab	
	6. Siswa mengerjakan tugas yang sudah dibagikan dan diperbolehkan saling berdiskusi dengan teman satu kelompok. (mengumpulkan informasi, menganalisis)	Penugasan, Diskusi	Tanggung jawab	
	7. Guru berkeliling, mengawasi dan membantu siswa atau pasangan yang masih kesulitan dalam mengerjakan tugas. (menanya)	Penugasan	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu	
	Tahap V Pemodelan 1. Guru mengingatkan kembali kepada siswa mengenai cara pengertian, tujuan dan manfaat koperasi (mengamati, menanya)	Ceramah	Rasa ingin tahu	5 menit

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	Tahap VI Refleksi			5 menit
	1. Siswa dan guru berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Diskusi	Rasa ingin tahu	
	2. Siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan lembar tugas (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Penugasan	Tanggung jawab	
	Tahap VII Penilaian yang sebenarnya	Penugasan		15 menit
	1. Lembar kegiatan siswa yang telah selesai dikerjakan oleh siswa ditukar dengan siswa lain . (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)		Tanggung jawab, Percaya diri	
2. Guru mengajak siswa mengoreksi tugas bersama. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Penugasan	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu, Percaya diri		
3. Setiap siswa diperkenankan untuk menyampaikan hasil pekerjaan yang dikoreksi. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Demonstrasi	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu, Percaya diri		
	4. Guru menyampaikan pesan kepada siswa, agar mereka selalu bersikap teliti. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Percaya diri	
Penutup	1. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang ingin menyampaikan pendapatnya yang berhubungan dengan pembelajaran hari ini (<i>mengkomunikasikan</i>)	Diskusi, Tanya jawab	Percaya diri, Komunikatif	5 menit
	2. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas pada hari ini. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Percaya diri	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	3. Guru memberikan PR pada siswa (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Penugasan	Tanggung jawab	
	4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. (<i>mengamati, memberi penguatan</i>)	Ceramah	Disiplin, Religius	

H. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	<ol style="list-style-type: none"> Silabus KTSP kelas IV Tema Pengalaman (halaman 11). Tanta, Winardi., dkk. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3: Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas IV</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. (halaman 155-168). Raharjo, Bambang puji. <i>Panduan ekonomi</i>. Yogyakarta: Primagama
	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Lambang koperasi Lembar Kegiatan Siswa
	Alat Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Papan tulis Lingkungan sekitar siswa (sekolah atau rumah)

I. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Menyebutkan kegiatan apa saja yang ada dalam kantor koperasi	Tes (Tes tertulis)	Uraian (LKS)	Terlampir
Melakukan pengukuran panjang.			
Melakukan pengukuran berat.			

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Menaksir panjang dan lebar suatu benda dengan meteran			
Menaksir berat suatu benda dengan alat timbangan/ neraca			

Wali Kelas IV

Magelang, Januari 2017
Mahasiswa

Ponirah, S.Pd.SD
NIP.19611106 198012 2 004

Erin Khoiriyah
NPM. 13.0305.0038

Mengetahui,
Kepala SD Banyakan

Sunoto, S.Pd
NIP.19591010 198012 1 013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama sekolah : SD Banyakaan

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pertemuan ke : 2-3

Alokasi waktu : 2 kali pertemuan (4 jam pertemuan, 4 JP x 35 menit)

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator

1. Menyebutkan hakikat koperasi
2. Mengelompokkan jenis-jenis koperasi
3. Menggunakan media monopoli cerdas untuk menyebutkan kegiatan koperasi dan mengelompokkan macam-macam jenis koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu mengetahui pengertian koperasi dengan benar.
2. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu mengelompokkan jenis -jenis koperasi dengan benar
3. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu memahami hakikat koperasi dengan benar
4. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menentukan hubungan hakikat koperasi dengan manfaatnya
5. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menggunakan permainan monopoli cerdas dengan benar
6. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu menentukan jenis koperasi berdasarkan jenis usaha dan jenis koperasi berdasarkan keanggotanya

Psikomotorik

1. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengikuti dan mempraktikkan penggunaan media monopoli cerdas koperasi dengan baik dan benar.
2. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menunjukkan keterampilan dalam

menggunakan media monopoli cerdas koperasi dengan baik dan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Materi Pokok
 - a. Hakikat koperasi
 - b. Jenis-jenis koperasi
2. Kisi-kisi Materi Ajar dan Materi Ajar
(*terlampir*)
3. Lembar Kegiatan Siswa
(*terlampir*)

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL), Inkuiri
3. Metode : Ceramah, Demonstrasi, Eksperimen, Tanya Jawab, Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-2 (2 JP x 35 menit)

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
Pra Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan siswa menjawabnya. (<i>mengamati</i>)	Tanya Jawab	Disiplin, Religius	5 menit
	2. Siswa dikondisikan untuk memulai pelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama. (<i>mengamati</i>)		Disiplin, Religius	
	3. Guru melakukan presensi kepada para siswa. (<i>mengamati</i>)		Disiplin,	
	4. Siswa diajak untuk mengecek peralatan tulis yang akan digunakan. (<i>mengamati</i>)		Disiplin, Mandiri	
Pendahuluan	Sintagmatik Model CTL			
	Tahap I Konstruktivisme	Ceramah	Disiplin, Rasa ingin tahu	5 menit
	1. Siswa dipusatkan perhatiannya oleh guru. (<i>mengamati</i>)			
2. Guru menjelaskan teks lagu koperasi	Demonstrasi	Disiplin, Rasa ingin		

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	<i>(mengamati, mengumpulkan informasi)</i>		tahu	
	3. Guru mengaitkan pengetahuan siswa pertemuan yang lalu dengan mengajak siswa bernyanyi lagu koperasi <i>(mengamati, mengumpulkan informasi)</i>	Penugasan	Disiplin, Rasa ingin tahu	
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. <i>(mengamati, mengumpulkan informasi)</i>	Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
Kegiatan Inti	Tahap II Inkuiri 1. Guru menampilkan media monopoli cerdas koperasi <i>(mengamati, mengumpulkan informasi)</i>	Demonstrasi	Rasa ingin tahu	5 menit
	2. Siswa memperhatikan apa yang guru persiapkan mengenai media monopoli cerdas <i>(mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)</i>	Ceramah, Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	3. Siswa diajak untuk mencari tahu hakikat dan jenis-jenis koperasi <i>(mengumpulkan informasi)</i>	Ceramah, Diskusi	Rasa ingin tahu, Percaya diri	
	Tahap III Bertanya 1. Guru menjelaskan hakikat koperasi. <i>(mengamati, mengumpulkan informasi)</i>	Ceramah, Tanya Jawab	Rasa ingin tahu	10 menit
	2. Melakukan pengamatan mengenai contoh cara belajar menggunakan media monopoli cerdas koperasi. <i>(menganalisis, mengumpulkan informasi)</i>	Ceramah, Demonstrasi	Rasa ingin tahu	
	3. Siswa menanyakan terkait hal yang belum mereka pahami <i>(menanya, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan)</i>	Ceramah, Tanya jawab	Rasa ingin tahu	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	Tahap IV Masyarakat Belajar			
	1. Siswa dibentuk menjadi kelompok terdiri 4-5 anak (<i>mengamati, menanya</i>)	Ceramah, Penugasan	Rasa ingin tahu, Kerjasama	10 menit
	2. Masing-masing kelompok mendapatkan media monopoli cerdas koperasi dan masing-masing siswa mendapatkan lembar kerja siswa (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Eksperimen, Penugasan	Tanggung jawab	
	3. Siswa mengerjakan tugas yang sudah dibagikan sesuai dengan LKS yang sudah dibagikan. (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Eksperimen, Penugasan, Diskusi	Tanggung jawab	
	4. Guru berkeliling, mengawasi dan membantu siswa atau pasangan yang masih kesulitan. (<i>menanya</i>)	Penugasan	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu	
	Tahap V Pemodelan			
	1. Guru mengingatkan kembali kepada siswa agar lebih teliti dalam mengerjakan LKS (<i>mengamati, menanya</i>)	Ceramah	Rasa ingin tahu	10 menit
	2. Guru menjelaskan pada siswa mengenai hakikat dan jenis koperasi (<i>mengamati, menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Rasa ingin tahu	
	3. Guru memberikan contoh dengan menggunakan media monopoli cerdas koperasi (<i>mengamati, menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Demonstrasi, Eksperimen	Rasa ingin tahu	
	4. Siswa diajak untuk melakukan permainan dengan menggunakan media monopoli cerdas koperasi. (<i>mengumpulkan informasi,</i>	Ceramah, Diskusi, Eksperimen	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	<i>menganalisis</i>)			
	5. Siswa diajak untuk menyebutkan jenis-jenis koperasi. (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Ceramah, Diskusi	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab	
	6. Siswa menuliskan hasil pengamatan tentang hakikat dan jenis-jenis koperasi dengan menggunakan media monopoli cerdas (<i>mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Ceramah, Eksperimen	Tanggung jawab	
	Tahap VI Refleksi 1. Siswa dan guru berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Diskusi	Rasa ingin tahu	5 menit
	2. Siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan lembar tugas. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Tanggung jawab	
	Tahap VII Penilaian yang sebenarnya 1. Guru memberikan lembar soal yang harus dikerjakan oleh siswa berkaitan tentang materi hari ini (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Penugasan	Tanggung jawab, Percaya diri	
	2. Setelah semua siswa selesai mengerjakan, guru mengajak siswa mengoreksi tugas bersama. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Ceramah, Tanya jawab	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu, Percaya diri	15 menit
	3. Setiap siswa bergiliran maju untuk mendemostrasikan hasil dari tugas yang di berikan oleh guru (<i>mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Demonstrasi	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu, Percaya diri	
	4. Guru menyampaikan pesan	Ceramah	Percaya diri	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	kepada siswa, agar mereka selalu bersikap teliti. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)			
Penutup	1. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang ingin menyampaikan pendapatnya yang berhubungan dengan pembelajaran hari ini (<i>mengkomunikasikan</i>)	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Percaya diri, Komunikatif	5 menit
	2. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas pada hari ini. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Percaya diri	
	3. Guru memberikan PR untuk siswa. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Penugasan	Tanggung jawab	
	4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. (<i>mengamati</i>)	Ceramah	Disiplin, Religius	

Pertemuan ke-3 (2 JP x 35 menit)

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
Pra Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan siswa menjawabnya. (<i>mengamati</i>)	Ceramah	Disiplin, Religius	5 menit
	2. Siswa dikondisikan untuk memulai pelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama. (<i>mengamati</i>)		Disiplin, Religius	
	3. Guru melakukan presensi kepada para siswa. (<i>mengamati</i>)		Disiplin,	
	4. Siswa diajak untuk menyiapkan peralatan tulis guna memperlancar kegiatan pembelajaran. (<i>mengamati</i>)		Disiplin, Mandiri	
Pendahuluan	Sintagmatik Model CTL			

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	Tahap I Konstruktivisme			5 menit
	1. Siswa dipusatkan perhatiannya oleh guru. (<i>mengamati</i>)	Ceramah	Disiplin, Rasa ingin tahu	
	2. Guru dan siswa menuliskan teks lagu koperasi (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Penugasan	Disiplin, Rasa ingin tahu	
	3. Guru mengaitkan pengetahuan siswa pertemuan yang lalu dengan mengajak siswa bernyanyi lagu koperasi (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Disiplin, Rasa ingin tahu	
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Rasa ingin tahu	
Kegiatan Inti	Tahap II Inkuiri			5 menit
	1. Guru menampilkan media monopoli cerdas koperasi (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Demonstrasi	Rasa ingin tahu	
	2. Siswa memperhatikan apa yang guru persiapkan. (<i>mengamati, menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	3. Siswa diajak untuk mencari tahu hakikat dan jenis-jenis koperasi (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Diskusi	Rasa ingin tahu, Percaya diri	
	Tahap III Bertanya			10 menit
1. Guru menanyakan pada siswa terkait materi hari ini. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Diskusi	Rasa ingin tahu		
	2. Siswa menanyakan hal yang masih belum mereka pahami. (<i>menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	Tahap IV Masyarakat Belajar			10 menit
	1. Siswa dibentuk menjadi	Penugasan	Rasa ingin	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	kelompok yang terdiri dari 5-6 anak (<i>mengamati, menanya</i>)		tahu, Kerjasama	
	2. Masing-masing kelompok mendapatkan media monopoli cerdas dan LKS (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Eksperimen, Penugasan	Tanggung jawab	
	3. Siswa mengerjakan tugas yang sudah dibagikan sesuai dengan LKS yang sudah dibagikan. (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Eksperimen, Penugasan, Diskusi	Tanggung jawab	
	4. Guru berkeliling, mengawasi dan membantu siswa atau pasangan yang masih kesulitan dalam mengerjakan LKS (<i>menanya</i>)	Ceramah, Penugasan	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu	
	Tahap V Pemodelan	Ceramah	Rasa ingin tahu	10 menit
	1. Guru mengingatkan kembali kepada siswa materi yang sudah di pelajari (<i>mengamati, menanya</i>)		Rasa ingin tahu	
	2. Guru menjelaskan pada siswa mengenai hakikat dan jenis-jenis koperasi. (<i>mengamati, menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Rasa ingin tahu	
	3. Guru memberikan contoh dengan menggunakan media monopoli cerdas. (<i>mengamati, menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Eksperimen	Rasa ingin tahu	
	4. Siswa diajak untuk melakukan peramianan media monopoli koperasi. (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Ceramah, Diskusi, Eksperimen	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab	
	5. Siswa diajak untuk menjawab dari pertanyaan yang ada di media monopoli cerdas koperasi (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Ceramah, Demonstrasi, Eksperimen	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	6. Siswa menuliskan hasil jawaban. (<i>mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Penugasan,	Tanggung jawab	
	Tahap VI Refleksi 1. Siswa dan guru berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Diskusi	Rasa ingin tahu	5 menit
	2. Siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan lembar tugas. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Penugasan	Tanggung jawab	
	Tahap VII Penilaian yang sebenarnya 1. Guru memberikan lembar soal yang harus dikerjakan oleh siswa berkaitan tentang hakikat dan jenis-jenis koperasi (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Penugasan	Tanggung jawab, Percaya diri	15 menit
	2. Setelah semua siswa selesai mengerjakan, guru mengajak siswa mengoreksi tugas bersama. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Diskusi,	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu, Percaya diri	
	3. Setiap siswa bergiliran maju untuk menyampaikan jawaban yang di dalam permainan monopoli koperasi cerdas. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Demonstrasi	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu, Percaya diri	
	4. Guru menyampaikan pesan kepada siswa, agar mereka selalu bersikap teliti. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Percaya diri	
Penutup	1. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang ingin menyampaikan pendapatnya yang berhubungan dengan	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab	Percaya diri, Komunikatif	5 menit

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	pembelajaran hari ini (<i>mengkomunikasikan</i>)			
	2. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas pada hari ini. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah Diskusi, Tanya jawab	Percaya diri	
	3. Guru memberikan PR untuk siswa. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Penugasan	Tanggung jawab	
	4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. (<i>mengamati</i>)	Ceramah	Disiplin, Religius	

H. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Silabus KTSP kelas IV Tema Pengalaman (halaman 11). 2. Tanta, Winardi., dkk. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3: Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas IV</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. (halaman 155-168). 3. Raharjo, Bambang puji. <i>Panduan ekonomi</i>. Yogyakarta: Primagama
	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Monopoli cerdas 2. Lagu koperasi 3. Lembar Kegiatan Siswa
	Alat Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis 2. Lingkungan sekitar siswa (sekolah atau rumah)

I. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Menyebutkan hakikat koperasi	Tes (Tes tertulis)	Uraian (LKS),	Terlampir
Mengelompokkan jenis-jenis koperasi			
Menggunakan media monopoli cerdas untuk menyebutkan kegiatan koperasi dan mengelompokkan macam-macam jenis koperasi	Non tes	Observasi unjuk kerja	Terlampir

Wali Kelas IV

Magelang, Januari 2017
MahasiswaPonirah, S,Pd.SD
NIP.19611106 198012 2 004Erin Khoiriyah
NPM. 13.0305.0038

Mengetahui Kepala SD Banyakan

Sunoto, SPd
NIP.19591010 198012 1 013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama sekolah : SD Banyak

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pertemuan ke : 4

Alokasi waktu : 2 kali pertemuan (2 jam pertemuan, 2 JP x 35 menit)

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator

1. Mengetahui tujuan koperasi
2. Mengetahui manfaat koperasi
3. Mengetahui pentingnya usaha bersama koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu menyebutkan tujuan dari koperasi
2. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu menyebutkan manfaat dari koperasi
3. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengetahui pentingnya usaha bersama koperasi

Psikomotorik

1. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengikuti dan mempraktikkan jual beli di koperasi dengan baik dan benar.
2. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menunjukkan keterampilan dalam mempraktikkan pentingnya usaha bersama bersama koperasi dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

E. Materi Pembelajaran

1. Materi Pokok
 - a. Manfaat dan tujuan koperasi
 - b. Bagan pengurus koperasi
 - c. Praktik jual beli di koperasi
2. Kisi-kisi Materi Ajar dan Materi Ajar

(terlampir)

3. Lembar Kegiatan Siswa
(terlampir)

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL), Inkuiri
3. Metode : Ceramah, Demonstrasi, Eksperimen, Tanya Jawab, Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-4 (2 JP x35 menit)

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
Pra Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan siswa menjawabnya. (<i>mengamati</i>)	Ceramah	Disiplin, Religius	5 menit
	2. Siswa dikondisikan untuk memulai pelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama. (<i>mengamati</i>)		Disiplin, Religius	
	3. Guru melakukan presensi kepada para siswa. (<i>mengamati</i>)		Disiplin,	
	4. Siswa diajak untuk menyiapkan peralatan tulis guna memperlancar kegiatan pembelajaran. (<i>mengamati</i>)		Disiplin, Mandiri	
Pendahuluan	Sintagmatik Model CTL			
	Tahap I Konstruktivisme			
	1. Siswa dipusatkan perhatiannya oleh guru. (<i>mengamati</i>)	Ceramah	Disiplin, Rasa ingin tahu	5 menit
	2. Guru mengaitkan pengetahuan siswa terkait alat-alat ukur berat. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Disiplin, Rasa ingin tahu	
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Rasa ingin tahu		
Kegiatan Inti	Tahap II Inkuiri			5 menit

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	1. Guru menampilkan video pembelajaran tentang tujuan dan manfaat koperasi. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Demonstrasi	Rasa ingin tahu	
	2. Siswa memperhatikan apa yang guru persiapkan. (<i>mengamati, menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	3. Siswa diingatkan kembali pada materi video. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Diskusi	Rasa ingin tahu, Percaya diri	
	Tahap III Bertanya 1. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat koperasi. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Demonstrasi	Rasa ingin tahu	10 menit
	2. Siswa memperhatikan apa yang guru sampaikan. Guru memberikan penjelasan pentingnya usaha bersama koperasi (<i>menganalisis, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Demonstrasi	Rasa ingin tahu	
	3. Guru dan siswa saling berdiskusi mengenai hal-hal yang perlu penjelasan mengenai pentingnya usaha bersama koperasi (<i>menanya, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Diskusi,	Rasa ingin tahu	
	Tahap IV Masyarakat Belajar 1. Siswa dibentuk menjadi kelompok berpasangan dengan teman sebangkunya. (<i>mengamati, menanya</i>)	Penugasan,	Rasa ingin tahu, Kerjasama	10 menit
	2. Masing-masing kelompok berdiskusi mencatat hasil pengamatan dari video materi koperasi yang di lihat siswa (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Eksperimen, Penugasan	Tanggung jawab	
	3. Siswa mengerjakan tugas dari hasil pengamatan	Eksperimen, Penugasan,	Tanggung jawab	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	siswa. (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Diskusi		
	4. Guru berkeliling, mengawasi dan membantu siswa atau pasangan yang masih kesulitan (<i>menanya</i>)	Penugasan	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu	
	Tahap V Pemodelan 1. Guru mengingatkan kembali kepada siswa tujuan dan manfaat koperasi (<i>mengamati, menanya</i>)	Ceramah	Rasa ingin tahu	10 menit
	2. Guru menjelaskan pada siswa mengenai pentingnya usaha bersama dalam koperasi. (<i>mengamati, menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Rasa ingin tahu	
	3. Guru memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari pentingnya usaha bersama dalam koperasi (<i>mengamati, menanya, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah, Demonstrasi	Rasa ingin tahu	
	4. Siswa diajak untuk menyebutkan pentingnya usaha bersama dalam koperasi (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Ceramah, Diskusi	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab	
	5. Siswa diajak untuk melakukan jual beli di koperasi sekolah. (<i>mengumpulkan informasi, menganalisis</i>)	Ceramah, Demonstrasi, Eksperimen	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab	
	6. Siswa menuliskan hasil pengamatan tentang pentingnya usaha bersama dalam koperasi. (<i>mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Penugasan	Tanggung jawab	
	Tahap VI Refleksi 1. Siswa dan guru berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Diskusi	Rasa ingin tahu	5 menit

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	2. Siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan lembar tugas. (<i>mengumpulkan informasi</i>)	Penugasan	Tanggung jawab	15 menit
	Tahap VII Penilaian yang sebenarnya 1. Guru memberikan lembar soal yang harus dikerjakan oleh siswa (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Penugasan	Tanggung jawab, Percaya diri	
	2. Setelah semua siswa selesai mengerjakan, guru mengajak siswa mengoreksi tugas bersama. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Diskusi	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu, Percaya diri	
	3. Setiap siswa bergiliran maju untuk menyampaikan pendapat tentang tujuan dan manfaat serta pentingnya usaha bersama dalam koperasi. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi, mengkomunikasikan</i>)	Penugasan	Tanggung jawab, Rasa ingin tahu, Percaya diri	
	4. Guru menyampaikan pesan kepada siswa, agar mereka selalu bersikap teliti dalam mengerjakan tugasnya. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Ceramah	Percaya diri	
Penutup	5. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang ingin menyampaikan pendapatnya yang berhubungan dengan pembelajaran hari ini (<i>mengkomunikasikan</i>)	Cerah, Diskusi, Tanya jawab	Percaya diri, Komunikatif	5 menit
	6. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas pada hari ini. (<i>mengamati, mengumpulkan informasi</i>)	Diskusi	Percaya diri	
	7. Guru memberikan PR untuk siswa.	Penugasan	Tanggung jawab	

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Metode	Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu
	<i>(mengumpulkan informasi)</i>			
	8. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. <i>(mengamati)</i>	Ceramah	Disiplin, Religius	

H. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	1. Silabus KTSP kelas IV Tema Pengalaman (halaman 11). 2. Tanta, Winardi., dkk. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3: Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. (halaman 155-168). 3. Raharjo, Bambang puji. <i>Panduan ekonomi</i> . Yogyakarta: Primagama
	Media Pembelajaran	1. Vidio manfaat koperasi 2. Lembar Kegiatan Siswa
	Alat Pelajaran	3. Papan tulis 4. Lingkungan sekitar siswa (sekolah atau rumah)

I. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Memahami hubungan antar satuan berat	Tes (Tes tertulis)	Uraian (LKS),	Terlampir
Menentukan hubungan antar satuan berat			
Menggunakan tabel milenium untuk melakukan pengukuran menentukan hubungan antar satuan panjang dan berat	Non tes	Observasi unjuk kerja	Terlampir

Magelang, Januari 2017

Wali Kelas IV

Mahasiswa

Ponirah, S.Pd.SD

NIP.19611106 198012 2 004

Erin Khoiriyah

NPM. 13.0305.0038

Mengetahui,
Kepala SD Banyakan

Sunoto, S.Pd
NIP. 19591010 198012 1013

Kisi-kisi Materi Ajar

Nama Sekolah : SD Banyakan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/2
Standar Kompetensi : Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator

1. Menyebutkan hakikat koperasi
2. Mengelompokkan jenis-jenis koperasi
3. Menggunakan media monopoli cerdas untuk menyebutkan kegiatan koperasi dan mengelompokkan macam-macam jenis koperasi
4. Mengetahui tujuan koperasi
5. Mengetahui manfaat koperasi
6. Mengetahui pentingnya usaha bersama koperasi

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Metode	PKB	Sumber Belajar
A.	Kognitif				
1.	Melalui kegiatan ceramah siswa mampu mengetahui pengertian dan jenis-jenis koperasi dengan tepat.	Hakikat, jenis-jenis dan pentingnya usaha bersama koperasi	Ceramah	Disiplin, Rasa ingin tahu	1. Silabus KTSP kelas IV Tema Pengalaman (halaman 11). 2. Tanta, Winardi., dkk. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3: Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas IV</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. (halaman 155-168). 3. Raharjo, Bambang puji. <i>Panduan ekonomi</i> . Yogyakarta: Prima gama
2.	Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu melakukan kegiatan jual beli di koperasi dengan baik dan benar.		Demonstrasi	Teliti, Tekun, Kerja keras,	
3.	Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu melakukan jual beli di koperasi dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.		Eksperimen	Rasa ingin tahu, Teliti, Tanggung jawab	
4.	Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu memahami manfaat dari kegiatan koperasi dengan benar.		Demonstrasi	Rasa ingin tahu, Kerja keras	
5.	Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menentukan jenis-jenis koperasi dengan benar dan tepat.		Eksperimen	Rasa ingin tahu, Teliti	
6.	Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menggunakan media monopoli cerdas materi koperasi dengan benar.		Eksperimen	Rasa ingin tahu, Teliti	
7.	Melalui kegiatan penugasan siswa mampu memahami hakikat, jenis, dan pentingnya usaha bersama koperasi dengan benar.		Penugasan	Tekun, Tanggung jawab	
8.	Melalui kegiatan penugasan siswa mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan koperasi		Penugasan	Tekun, Tanggung jawab	
B.	Psikomotorik				
1.	Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengikuti dan mempraktikkan penggunaan media monopoli cerdas materi koperasi dengan baik dan	Hakikat, jenis-jenis dan pentingnya usaha	Demonstrasi	Rasa ingin tahu, Kerja keras	

No.	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Metode	PKB	Sumber Belajar
	benar.	bersama koperasi			
2.	Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media monopoli cerdas materi koperasi dengan baik dan benar.		Eksperimen	Rasa ingin tahu, Kerja keras, Teliti	

LAMPIRAN

MODUL

MATERI AJAR



Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat

Apakah kamu pernah belanja di warung koperasi? Apa bedanya warung biasa dengan warung koperasi? Apakah kamu senang belanja di warung koperasi?

Warung koperasi hanyalah salah satu bentuk koperasi. Apa saja bentuk koperasi yang lainnya? Apakah kamu sudah tahu? Dalam bab ini kita akan membahas tentang koperasi. Setelah mempelajari bab ini diharapkan kamu memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami pengertian koperasi dan menjelaskan lambang
2. Memahami manfaat dan tujuan koperasi
3. Menjelaskan apa yang dimaksud dengan usaha bersama dan kerja sama dalam koperasi
4. Menyebutkan berbagai macam koperasi yang ada di lingkungan tempat tinggal beserta contohnya



Gambar 1
Lambang Koperasi

Tahukah kamu makna simbol-simbol itu. Mari kita bahas simbol-simbol dan lambang koperasi beserta maknanya!

Lambang koperasi indonesia dalam bentuk gambar bunga yang memberikan kesan akan perkembangan dan kemajuan terhadap perkoperasian di Indonesia, Mengandung makna bahwa Koperasi indonesia harus selalu berkembang, cemerlang, berwawasan, variataif, inovatif, sekaligus produktif, dalam kegitannya serta berwawasan dan berorientasi pada keunggulan dan teknologi. Memiliki 4 sudut pandang melambangkan arah mata angin yang mempunyai maksud Koperasi Indonesia:

- Sebagai gerakan koperasi Indonesia untuk menyalurkan aspirasi
- Sebagai gerakan perekonomian nasional yang bersifat kerakyatan
- Menjadi penjujung tinggi prinsip nilai kebersamaan, kemandirian, keadilan dan demokrasi
- elalu menuju pada keunggulan dalam persaingan global

Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1947 oleh Drs. Moh. Hatta. Beliau kemudian diangkat sebagai Bapak Koperasi Indonesia dan tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

A. Pengertian Koperasi

Koperasi berasal dari kata *cooperation* yang artinya kerja sama. Pengertian koperasi menurut Undang-Undang Perkoperasian No. 25 Tahun 1992, yaitu badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi dengan berlandaskan kegiatan pada prinsip koperasi arkan sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1947 oleh Drs. Moh. Hatta. Beliau kemudian diangkat sebagai Bapak Koperasi Indonesia dan tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

B. Tujuan dan Manfaat Koperasi

Apa tujuan koperasi? Sebagai lembaga ekonomi yang berazaskan kekeluargaan, koperasi mempunyai tujuan dan manfaat sebagai berikut.

1. Meningkatkan kesejahteraan anggota
2. Menyediakan kebutuhan anggota
3. Mempermudah anggota koperasi untuk memperoleh modal usaha
4. Mengembangkan usaha para anggota koperasi
5. Menghindarkan anggota koperasi dari praktek rentenir atau lintah darat

Usaha koperasi dilakukan atau dijalankan secara bersama. Koperasi dibangun dengan modal bersama. Dengan demikian, diharapkan koperasi akan lebih maju dibandingkan dengan badan usaha lainnya. Koperasi dijalankan secara bersama atau berkelompok membentuk suatu badan usaha. Caranya dengan mengelola modal bersama. Badan usaha yang didirikan bersama ini disesuaikan dengan kebutuhan para anggotanya.

Koperasi membantu anggotanya yang kekurangan modal untuk menjalankan usahanya, dapat memperoleh pinjaman dari koperasi. Koperasi pada umumnya memberikan kredit lunak kepada anggotanya. Kredit lunak artinya pinjaman dengan bunga ringan. Uang pinjaman dapat dipergunakan oleh anggota koperasi untuk mendukung usahanya. Misalnya, seorang anggota koperasi memiliki usaha perikanan lele. Karena kekurangan modal, ia mengajukan penanaman modal.



• Macam- macam koperasi

Ada bermacam-macam bentuk koperasi. Pengelompokan jenis koperasi bisa dilakukan berdasarkan jenis usaha dan keanggotaan koperasi.

1. Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha

a. Koperasi konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggotanya. Contoh kebutuhan pokok yang disediakan adalah beras, gula, kopi, tepung dan lain sebagainya. Barang-barang yang disediakan lebih murah dibandingkan di toko lainnya.

b. Koperasi Kredit

Koperasi kredit juga di sebut *koperasi simpan pinjam*. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama. Modal yang terkumpul dipinjamkan kepada anggotanya.

Koperasi simpan pinjam membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman uang. Caranya anggota mengajukan permohonan pinjaman ke koperasi.

c. Koperasi produksi

Koperasi produksi membantu usaha anggota koperasi. Bisa juga koperasilah yang melukan suatu jenis usaha bersama-sama. Ada bermacam-macam koperasi produksi. Misalnya kopersai produksi para petani, koperasi produksi peternak sapi, koperasi produksi pengerajin dan lain sebagainya.

Koperasi produksi jugag menampung hasil usaha anggotanya. Dengan demikian, anggota tidak mengalami kesulitan menjual hasil usahanya. Anggota koperasi produksi dalam bidang pertaniandapat menjual hasil bumi padi, jagung, kacang dan lain-lain ke koperasi.

2. Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotan

a. Koperasi pertanian

Koperasi ini beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang-orang yang terlibat dalam usaha pertanian. Koperasi pertanian melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pertanian misalnya penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, peneyiaan pupuk, obat-obatan, dan lain-lain.

b. Koperasi pensiunan

Koperasi pensiunan beranggotakan para pensiunan pegawai negeri. Koperasi ini bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pensiunan dan menyediakan kebutuhan pada pensiunan.

c. Koperasi pegawai negeri

Koperasi ini beranggotakan para pegawai negeri. Koperasi ini di dirikan untuk meningkatkan kesejahteraan para pegawai negeri.

d. Koperasi sekolah

Koperasi ini beranggotakan para warga suatu sekolah. Koperasi sekolah menyediakan kebutuhan warga sekolah, misalnya buku tulis, pena, penggaris, pensil dan lain- lain. Koperasi sekolah diusahakan dan diurus oleh siswa. Disamping menyediakan kebutuhan sekolah, koperasi sekolah juga merupakan tempat untuk latihan berorganisasi, latihan bekerja sama, latihan bertanggung jawab, dan latihan mengenal lingkungan.

e. Koperasi unit desa

Koperasi unit desa beranggotakan masyarakat perdesaan. KUD melakukan kegiatan usaha di bidang ekonomi. Beberapa usaha KUD misalnya:

- a. Menyalurkan sarana produksi pertanian seperti pupuk, obat-obatan, alat pertanian, dan lain-lain.
- b. Memberikan penyuluhan teknis bersama dengan petugas penyuluh lapangan kepada para petani.

Di tingkat kabupaten dan provinsi terdapat Pusat Koperasi Unit desa (PUSKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada KUD-KUD. Di tingkat pusat terdapat induk Koperasi Unit Desa (INKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada PUSKUD di seluruh Indonesia.

D.

• Pentingnya Usaha Bersama dalam Koperasi

Kamu tentu masih ingat semboyan “bersatu kita teguh bercerai kita runtuh”. Demikian juga dalam kegiatan ekonomi. Dalam koperasi kita bersatu untuk mengembangkan usaha bersama.,

Mengembangkan usaha melalui koperasi sangatlah penting saat ini. Persaingan dalam dunia usaha saat ini sangat kuat. Kita terutama dari golongan yang tidak mempunyai modal yang kuat, tidak akan dapat bertahan dalam persaingan dalam bidang usaha kalau kita tidak bersatu menggalang kekuatan dan bahu-membahu menjalankan usaha. Selain dari segi keuntungan secara ekonomis ,usaha bersama juga penting dalam menggalang dan meningkatkan aspek sosial yang akan sangat membantu para anggota koperasi. Misalnya, adanya semangat gotong- royong di antara anggota koperasi. Bila salah seorang anggota ingin membangun rumah,dia dapat meminta bantuan tenaga dari anggota lain untuk turut bergotong-royong membangun rumahnya.

Koperasai adalah kumpulan orang-orang yang bekerja sama dalam wadah suatu organisasi berdasarakan kekeluargaan. Rasa kekeluargaan ini penting bagi kita untuk tetap menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.

F.

• Landasan Koperasi Indonesia

Pelaksanaan kegiatannya koperasi di indonesia dalam kegiatannya mempunyai landasan pokok. Berikut landasan koperasi indonesia.

1. Landasan idil
2. Landasan struktural UUD 1945
3. Landasan mental
4. Landasan operasional

G.

• Perbedaan Koperasi dengan Badan Usaha Lain

Dalam menjalankan kegiatannya,terdapat perbedaan yang mendasar antara koperasi dengan badan usaha bukan koperasi. Berikut jenis-jenis badan usaha bukan koperasi. Berikut jenis-jenis badan usaha yang bukan koperasi.

- a. Badan usaha perseorangan dimiliki oleh satu orang dan perkembanganya sangat tergantung pada pemiliknya.
- b. Firma adalah bentuk perusahaan yang dimiliki oleh beberapa orang.
- c. Persekutuan Komanditer (CV) adalah bentuk badan usaha yang dimiliki oleh pemegang saham.
- d. Perseroan Terbatas (PT) adalah badan usaha yang dimiliki oleh pemegang saham.



• Modal Koperasi

Modal sesuatu yang penting bagi kelangsungan jalannya koperasi. Modal koperasi diperoleh dari modal sendiri dan modal pinjaman.

a. Modal sendiri

- 1) Simpanan pokok, yaitu sejumlah uang yang sama besarnya wajib dibayarkan anggota kepada koperasi pada saat masuk menjadi anggota.
- 2) Simpanan wajib, adalah sejumlah simpanan tertentu yang tidak harus sama besarnya dan wajib dibayar oleh anggota kepada koperasi dalam waktu dan kesempatan tertentu.
- 3) Dana cadangan, adalah sejumlah uang yang diperoleh dari penyisihan sisa hasil usaha, yang digunakan untuk memupuk modal sendiri dan untuk menutup kerugian koperasi bila di perlukan.
- 4) Hibah, adalah suatu pemberian atau hadiah dari seseorang yang berupa harta kekayaan baik berupa benda bergerak maupun benda tetap.

b. Modal pinjaman

Modal pinjaman koperasi dapat berasal dari simpanan sukarela (anggota), utang Koperasi lainnya, utang bank, dan lembaga keuangan lainnya, utang obligasi, dan surat utang lainnya.



• Modal Koperasi

Bersarkan Pasal 21 UU No.25 Tahun terdapat 3 perangkat organisai koperasi,yaitu rapat anggota,pengurus, dan pengawas.

a. Rapat anggota

Rapat anggota dalam koperasi merupakan suatu lembaga atau institusi,bukan sekedar forum rapat. Rapat anggota merupakan pemegang kekuasaan tertinggi dalam koperasi. Dalam pelaksanaan rapat anggota, setiap keputusanrapat anggota diambil berdasarkan musyawarah untuk mufaka. Keputusan yang diambil dalam rapat anggota mengingat semua anggota dan pengurus untuk ditaati dan dilaksanakan.

b. Pengurus koperasi

pengurus koperasi dipilih dari dan oleh anggota koperasi dalam rapat anggota. Masa jabatan pengurus di tentukan dalam anggran dasr (AD) yaitu paling lama 5 Tahun.jika masa jabatantelah habis, maka jabatannya akan di pilih kembali. Pengurus merupakan pemegang kuasa rapat anggota dan bertanggung jawab mengenai segala kegiatan pengelolaan koperasi dan usaha rapat anggota.

c. Pengawas koperasi

Pengawas koperasi dipilih dari dan oleh anggota dalam rapat anggota,maka pengawas bertanggung jawab kepada rapat anggota. Tugas pengawas koperasi antara lain melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijakan dan penelolaan koperasi. Sedangkan wewenangnya diantaranya adalah mendapatkan segala keterangan yang di perlukan.

LAMPIRAN

SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST*

NAMA :

KELAS :

NO :



Penilaian Pengetahuan Pretest & Postest

Secara mandiri, coba kamu kerjakan soal-soal berikut dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d !

1. Bapak koperasi Indonesia adalah ..
 - a. Prof. Dr.Soemitro
 - b. Drs.Moh Hatta
 - c. Jendral Soeharto
 - d. Ir . Soekarno
2. Badan atau lembaga perekonomian yang paling cocok dengan maksud pasal 33 ayat 1 UUD 1945 adalah...
 - a. Koperasi
 - b. Firma
 - c. Perseorangan
 - d. PT
3. Hari koperasi di peringati setiap tanggal...
 - a. 1 Juli
 - b. 13 Juli
 - c. 14 Juli
 - d. 12 Juli
4. Dalam koperasi ini anggota mengumpulkan modal. Anggota koperasi juga bisa mendapatkan pinjaman untuk modal. Koperasi ini disebut kope rasi...
 - a. Koperasi konsumsi
 - b. Koperasi sekolah
 - c. Koperasi kredit
 - d. Koperasi produksi
5. Tugas Induk Koperasi Unit Desa...
 - a. Memberikan penyuluhan kepada petani
 - b. Memberikan bimbingan kepada KUD-KUD
 - c. Menyalurkan sarana produksi pertanian seperti, pupuk dan pestisida
 - d. Memberikan bimbingan kepada Pusat Koperasi Unit Desa
6. Dalam menjalankan usaha koperasi berdasarkan asas...
 - a. Pancasila
 - b. UUD 1945
 - c. Kekeluargaan
 - d. Kesetidakawanan sosial
7. Simpanan yang di bayarkan pada saat masuk menjadi anggota koperasi disebut simpanan...
 - a. Pokok
 - b. Wajib
 - c. Sukarela
 - d. Anggota
8. Keuntungan yang diperoleh anggota koperasi di sebut....
 - a. SHU
 - b. Dividen
 - c. Laba
 - d. Bagi hasil
9. Perusahaan yang terdiri dari sekutu aktif dan sekutu pasif adalah...

- a. Firma
 - b. CV
 - c. PT
 - d. BUMN
10. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan, adalah isi dari UUD 1945 Pasal...
- a. 33 Ayat (3)
 - b. 33 Ayat (1)
 - c. 33 Ayat (2)
 - d. 34 Ayat (1)
11. Koperasi yang menyediakan barang-barang kebutuhan hidup sehari-hari...
- a. Konsumsi
 - b. Produksi
 - c. Serba usaha
 - d. Jasa
12. Seorang pengurus koperasi menduduki jabatannya paling lama....
- a. 1 tahun
 - b. 3 tahun
 - c. 5 tahun
 - d. 7 tahun
13. Koperasi yang bergerak di bidang usaha pembuatan barang di sebut koperasi...
- a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Kredit
 - d. Simpan pinjam
14. Penanggung jawab koperasi sekolah adalah...
- a. Siswa
 - b. Guru
 - c. Karyawan
 - d. Kepala sekolah
15. Simpanan wajib koperasi dibayarkan..
- a. Pada tiap waktu tertentu
 - b. Setiap akhir tahun
 - c. Pada saat menjadi anggota
 - d. Setiap rapat
16. Lambang Koperasi Indonesia dalam bentuk gambar empat sudut pandang yang melambangkan.....
- a. Jarum jam
 - b. Pilar
 - c. Arah mata angin
 - d. Menunjukkan waktu
17. Koperasi yang beranggotakan pegawai Negeri adalah koperasi...
- a. Koperasi pensiunan
 - b. Koperasi sekolah
 - c. Koperasi pegawai Negeri
 - d. KUD
18. Siapakah yang memilih Pengawas koperasi...
- a. Masyarakat
 - b. Orang tua
 - c. Anggota
 - d. Tetangga
19. Landasan idill koperasi adalah...
- a. UUD 45
 - b. Pancasila
 - c. Kekeluargaan
 - d. Gotong-royong
20. Koperasi berbeda dengan badan usaha lainnya, karena pada koperasi..
- a. Terdapat sisa hasil usaha
 - b. Keuangan bersifat tertutup
 - c. Mengutamakan laba
 - d. Modal usaha milik pribadi

**LEMBAR KEGIATAN SISWA
(PERTEMUAN 1)**

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu menyebutkan kegiatan apa saja yang ada di dalam kantor koperasi
2. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengelompokkan jenis-jenis koperasi yang ada didaerahnya
3. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu menunjukkan berbagai jenis barang yang di perjual belikan dalam koperasi
4. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu membedakan koperasi dengan badan usaha milik negara
5. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu membuat bagan struktur pengurus koperasi
6. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu menceritakan bentuk-bentuk kegiatan koperasi yang ada dalam masyarakat



Ayo Eksplorasi

Buatlah pendapatmu mengenai sejarah singkat koperasi di Indonesia!
Gunakan referensi yang relevan! Kerjakan bersama kelompokmu!



Kegiatan Mandiri

Berikan pendapatmu mengenai manfaat koperasi bagi kehidupan perekonomian rakyat Indonesia !

Kegiatan 2

Secara mandiri, coba kamu isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan koperasi?
Jawab.....
2. Tuliskan tiga tujuan koperasi!
Jawab.....
3. Kemukakan tiga manfaat koperasi!
Jawab.....
4. Dari manakah modal koperasi berasal?
Jawab.....
5. Uraikan lambang koperasi !
Jawab.....

**LEMBAR KEGIATAN SISWA
(PERTEMUAN 2)**

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu mengetahui pengertian koperasi dengan benar.
2. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu mengelompokkan jenis -jenis koperasi dengan benar
3. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu memahami hakikat koperasi dengan benar
4. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menentukan hubungan hakikat koperasi dengan manfaatnya
5. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menggunakan permainan monopoli cerdas dengan benar
6. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu menentukan jenis koperasi berdasarkan jenis usaha dan jenis koperasi berdasarkan keanggotanya

Psikomotorik

1. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengikuti dan mempraktikkan penggunaan media monopoli cerdas koperasi dengan baik dan benar.
 2. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media monopoli cerdas koperasi dengan baik dan benar.
-

NAMA :

KELAS :

NO :



Ayo kita cari tahu jawaban dari media MONOPOLI CERDAS !

NO	PERTANYAAN	JAWABAN

--	--	--



Kegiatan Mandiri

Amatilah lingkungan di sekitar tempat tinggalmu! Adakah koperasi disana? Jika ada sebutkan jenis usaha yang dijalankannya! Tulislah hasil pada kolom di bawah ini!

Hasil Pengamatan

--

Kegiatan 2

Secara mandiri, coba kamu isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Uraikan jenis koperasi berdasarkan jenis usahanya!
Jawab.....
2. Apa yang dimaksud dengan koperasi simpan pinjam?
Jawab.....
3. Tuliskan prinsip- prinsip koperasi!
Jawab.....
4. Apa perbedaan koperasi dan badan usaha lain?
Jawab.....
5. Apa yang dimaksud dengan PT?
Jawab.....

**LEMBAR KEGIATAN
(PERTEMUAN 3)**

A. Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu mengetahui pengertian koperasi dengan benar.
2. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu mengelompokkan jenis-jenis koperasi dengan benar
3. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu memahami hakikat koperasi dengan benar
4. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menentukan hubungan hakikat koperasi dengan manfaatnya
5. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menggunakan permainan monopoli cerdas dengan benar
6. Melalui kegiatan penugasan siswa mampu menentukan jenis koperasi berdasarkan jenis usaha dan jenis koperasi berdasarkan keanggotanya

Psikomotorik

1. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengikuti dan mempraktikkan penggunaan media monopoli cerdas koperasi dengan baik dan benar.
 2. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media monopoli cerdas koperasi dengan baik dan benar.
-
-

NAMA :

KELAS :

NO :



Ayo Lakukan

Ayo kita cari tahu jawaban dari media MONOPOLI CERDAS !

NO	PERTANYAAN	JAWABAN

--	--	--



Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Berilah tanda silang pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Tujuan koperasi adalah menyejahterakan
 - a. Anggota
 - b. Sosial
 - c. Modal
 - d. Pengurus

2. Koperasi yang bergerak diberbagai bidang usaha disebut ...
 - a. Serba usaha
 - b. Produksi
 - c. Konsumsi
 - d. Anggota

3. Bentuk usaha yang berdasarkan asas kekeluargaan adalah ...
 - a. Firma
 - b. Kantin
 - c. Koperasi
 - d. Mall

4. Berikut bukan tujuan koperasi, yaitu ...
 - a. Menyediakan kebutuhan para anggotanya
 - b. Mencari keuntungan sebanyak- banyaknya
 - c. Meningkatkan kesejahteraan anggotanya
 - d. Mengembangkan usaha para anggotanya

5. Koperasi yang melayani anggotanya untuk menabung dan meminjam modal adalah koperasi

- a. Serba usaha
 - b. Produksi
 - c. Konsumsi
 - d. Simpan pinjam
6. Sarana produksi pertanian disalurkan oleh koperasi ...
- a. Sekolah
 - b. Unit desa
 - c. Konsumsi
 - d. Pasar
7. Keadilan sosial sebagai salah satu dasar koperasi pada logo koperasi dilambangkan
- a. Padi
 - b. Timbangan
 - c. Kapas
 - d. Rantai
8. Asas dari koperasi Indonesia, yaitu
- a. Sama rata sama rasa
 - b. Kesejahteraan bersama
 - c. Kekeluargaan
 - d. Persatuan dan kesatuan
9. Perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya adalah koperasi ...
- a. Pengelolaan keuangan bersifat tertutup
 - b. Segala kegiatan dilaksanakan dengan bekerja sama dan gotong royong
 - c. Menyejahterakan pengurus
 - d. Mencari keuntungan
10. Koperasi yang mengolah barang baku menjadi barang jadi disebut koperasi
- a. Serba usaha
 - b. Produksi
 - c. Konsumsi
 - d. Karyawan

**LEMBAR KEGIATAN SISWA
(PERTEMUAN 4)**

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

4. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu menyebutkan tujuan dari koperasi
5. Melalui kegiatan ceramah siswa mampu menyebutkan manfaat dari koperasi
6. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengetahui pentingnya usaha bersama koperasi

Psikomotorik

3. Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengikuti dan mempraktikkan jual beli di koperasi dengan baik dan benar.
 4. Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menunjukkan keterampilan dalam mempraktikkan pentingnya usaha bersama bersama koperasi dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.
-
-

NAMA :

KELAS :

NO :



Ayo kita cari tahu jawaban dari media MONOPOLI CERDAS !

NO	PERTANYAAN	JAWABAN

**Ayo Lakukan**

Carilah artikel mengenai manfaat koperasi bagi perekonomian di Indonesia! Artikel dapat di cari di majalah atau surat kabar. Berikan pendapatmu mengenai artikel tersebut! Tuliskalah pada kolom di bawah ini !

Hasil Artikel

.....**Aplikasi Tindak Lanjut**.....



Remidal

Secara mandiri, coba kamu isi titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Undang- undang tentang perkoperasian yaitu?
Jawab.....
2. Rapat anggota merupakan pemegang kekuasaan tertinggi dalam?
Jawab.....
3. Landasan idill dari koperasi indonesia adalah?
Jawab.....
4. Koperasi merupakan usaha bersama yang berasaskan?
Jawab.....
5. KUD banyak di temukan di daerah?
Jawab.....
6. Lambang koperasi di gambarkan dengan?
Jawab.....
7. Undang-Undang Dasar 1945 adalah landasan?
Jawab.....
8. Badan usaha yang dimiliki oleh pemegang sahan di sebut?
Jawab.....
9. Modal koperasi yang di peroleh dari bank di sebut?
Jawab.....
10. koperasi yang menyidiakan kebutuhan sehari-hari adalah?
Jawab.....

PERANGKAT PENILAIAN

Nama sekolah : SD Banyakan

Kelas/Semester : IV/2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Alokasi waktu : 4 kali pertemuan

A. Standar Kompetensi

Koperasi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten / Kota dan Propinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator

1. Menyebutkan kegiatan apa saja yang ada di dalam kantor koperasi
2. Menunjukkan berbagai jenis barang yang di perjual belikan dalam koperasi
3. Membedakan koperasi dengan badan usaha milik negara
4. Membuat bagan struktur pengurus koperasi
5. Menceritakan bentuk-bentuk kegiatan koperasi yang ada di dalam masyarakat
6. Menyebutkan hakikat koperasi
7. Mengelompokkan jenis-jenis koperasi
8. Menggunakan media monopoli cerdas untuk menyebutkan kegiatan koperasi dan mengelompokkan macam-macam jenis koperasi
9. Mengetahui tujuan koperasi
10. Mengetahui manfaat koperasi
11. Mengetahui pentingnya usaha bersama koperasi

KISI-KISI PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Tujuan Pembelajaran	Teknik	Bentuk	Kriteria	Keterangan
1.	Kognitif	Melalui kegiatan penugasan siswa mampu memahami hakikat, jenis-jenis dan manfaat dalam kegiatan koperasi.	Tes tertulis	Pilihan ganda	Pedoman penskoran	Terlampir
		Melalui kegiatan penugasan siswa mampu mengaplikasikan kegiatan koperasi dalam kehidupan sehari-hari.				
2.	Psikomotorik	Melalui kegiatan demonstrasi siswa mampu mengikuti dan mempraktikkan penggunaan media Monopoli Cerdas materi koperasi dengan baik dan benar.	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian	Terlampir
		Melalui kegiatan eksperimen siswa mampu menunjukkan keterampilan dalam kegiatan koperasi sekolah dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar.				

KISI-KISI PENULISAN SOAL KOGNITIF

No	Indikator Soal	Ranah Kognitif				Jenis Soal	Nomor Soal	Jumlah soal
		C 1	C 2	C 3	C 4			
1.	Mendefinisikan lambang koperasi yang baru dan yang lama	√					1, 3, 16	3
2.	Menaksir perbedaan koperasi dengan badan usaha lain		√			Pilihan ganda	2, 9, 14, 18, 20	5
3.	Menentukan perangkat Organisasi dalam koperasi		√				10, 12	2
					√		19	1
4.	a. Memahami perbedaan koperasi dengan badan usaha lain		√				6, 7	2
	b. Memahami dari mana modal koperasi			√			4, 8, 15	3
5.	Menentukan jenis – jenis koperasi		√				11, 13	2
				√			17	2
Jumlah soal								20

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. A |
| 2. A | 12. C |
| 3. D | 13. A |
| 4. C | 14. A |
| 5. D | 15. A |
| 6. C | 16. C |
| 7. A | 17. C |
| 8. A | 18. A |
| 9. B | 19. B |
| 10. B | 20. A |

PEDOMAN PENSKORAN PILIHAN GANDA

$$\frac{JUMLAH\ BETUL}{JUMLAH\ SOAL} \times 100 = NILAI\ AKHIR$$

LAMPIRAN 13

DOKUMENTASI

DOKUMENTASI FOTO**Gambar 1. Pretes Kelas Eksperimen****Gambar 2. Pretes Kelas Kontrol**



Gambar 3. Persiapan Treatment



Gambar 4. Pelaksanaan Treatment



Gambar 5. Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 6. Posttest Kelas Kontrol

